

OFICIÁLNÍ ČESKÝ

ČÍSLO 33

PlayStation[®] Magazín

RECENZE!

THE WORLD IS NOT ENOUGH

ZNOVU SE SETKÁVÁME, BONDE. TENTOKRÁT NAŠÍ NEÚPROSNÉ RECENZI NEUNIKNETE!

GRAN TURISMO 3

Konečně jsme si ho zahráli! A je vynikající!
Nové obrázky a nové informace. Vše uvnitř!

FIFA 2001

Podzimní fotbalová sezona skončila,
začíná sezona **nejúspěšnější**
fotbalové hry na PlayStation!

CRASH BASH

Maskot PlayStation opět bojuje!
Zábava na **28** způsobů...

007 RACING

Nikdy neříkej nikdy! Usadte se
v **BMW Z3** a přečtěte si naše
špiónské preview!

VÍCE NEŽ 30 RECENZÍ!

FIFA 2001
WWF
SMACKDOWN! 2
TEKKEN TAG
RIDGE RACER V
SSX

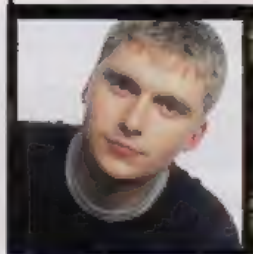
STAR WARS
DEMOLITION
THE MUMMY
CRASH BASH
KNOCKOUT KINGS 2001
DUCATI WORLD

Cena 230,- Kč Vánoce 2000



art
consulting
Šestřichova 16
Praha 6, 162 00

úvodní slovo...



Prosinec 2000. Tenhle měsíc si budeme dobře pamatovat jako měsíc, kdy byla na náš trh uvedena PlayStation2. Několik set šťastných majitelů se s ní již mazlí, o další postupně přicházející zásilky se pere několik tisíc nešťastných hráčů. Pokud mezi ně patříte, zastavte se a přemýšlejte. Ne snad že bychom vás chtěli od něčeho odrazovat, ale nabízíme vám

TŘI důvody, proč zůstat v klidu.

1. **To nejlepší nás teprve čeká.** Miliony majitelů PlayStation jsou dostatečným důvodem pro herní vydavatele, aby stále tvořili hry pro PS1 - mají daleko větší šanci na úspěch. *Final Fantasy IX*, *Fear Effect 2*, *Legend Of Dragoon*, *C-12*, *Alone In The Dark*, *Dragon Quest VII*, *Time Crisis: Project Titan* - to je jen několik z kvanta nadějných titulů, které vyjdou příští rok. A zároveň - opravdu kvalitní hry na PS2 se začnou objevovat nejdříve na jaře příštího roku.

2. **Kdo si počká, ten se dočká. A ušetří.** Fám, že cena PlayStation2 po Vánocích klesne na polovinu jsou pochopitelně nesmyslné, ale určité snížení se dá očekávat, obzvláště pokud vydržíte rok. Jenže podobně se dost možná zlevní i PlayStation1 a především hry na ni - nové budou levnější a starší klasiky se budou znovu vydávat za pár stovek.

3. **PSOne.** Možná se ptáte, proč investovat do toho, co už doma máte. Pak se podívejte na stranu 6 a na stranu 8. LCD displej, on-line připojení, to vše v miniaturním provedení a za skvělou cenu. Další důvod, proč je v naší staré skříňce stále spousta života. Ano, PS1 možná odchází do důchodu, ale bude si ho užívat.

Vy si ho užijte s ní. Přejeme nádherné vánoční svátky a šťastný nový rok. Na shledanou v novém tisíciletí.

Jan Modrák

Jan Modrák (šéfredaktor)

PlayStation

Magazin

Šéfredaktor:

Jan Modrák (janm@psmag.cz)

Na tomto čísle spolupracovali:

Jakub Holý, Štěpán Koptiva, Jiří Pavlovský, František Fuksa, David Dvořák, Jiří Zidek, Lukáš Kolínský, Karel Bříza

Překlad převzatých materiálů:

Ladislav Nagy, Miroslava Jirková

Jazyková úprava:

Sarka Kvasnicková

Hotline PSM:

Lukáš Kolínský - zodpovězení dotazů ohledně her
tel: 0605/556 525 (po-úť, 10:00-19:00, pá 10:00-15:00)

Adresa redakce:

Omega Publishing Group s. r. o.
Oficiální český PlayStation Magazin
PO BOX 104
170 04 Praha 7
tel.: 02/ 9387 0413
fax: 02/ 9387 0414

Grafická úprava a sazba:

Vedoucí: Jakub Červinka (jacek@mbm.voi.cz)
Karel Roubal, Pavel Řezáč

Vydavatel:

Art Consulting s. r. o.
ve spolupráci s Omega Publishing Group s. r. o.

art
consulting

Inzerce:

Vedoucí inzerce: Jaroslav Krutich
David Dvořák
e-mail: inzerce@artconsulting.cz

Distribuce:

Vedoucí distribuce: Lukáš Danheka
e-mail: distribuce@artconsulting.cz

Art Consulting s. r. o.
dále vydává časopisy:

score

T3

Náklad:

13 500 kusů

PSM na internetu:

www.psmag.cz

Cena výtisku s CD:

230 Kč

Originál vydává:

Future Publishing
30 Monmouth St.
Bath, Somerset BA1 2BW
www.futurenet.com
Senior Editor: Mark Donald



PSM
EXKLUZIVNĚ!



NA OBALCE



The World Is Not Enough 134

V osobním souboji se utkáváme s Jamesem Bondem, který se rozhodl ještě jednou vrátit na PlayStation. Trefil, nebo minul?



Gran Turismo 3 186

Exkluzivní obrázky ze závodní hry od Polyphony Digital. Naprosto úžasně, nemůžeme se dočkat...



Válečné hry 22

Navštívili jsme anglickou armádu a odhellili jsme jejich hráčské choutky. Je lepší realita, nebo naše PlayStation? Je to na vás...



WWF Smackdown! 2 138

Kašlete na Tekken, kašlete na box, buďte coolnost patří wrestlingu. Korunu nejzáživnějšího mládežnického přebírá Smackdown! 2.



007 Racing 132

Superšpion se vrací nejen jako stíhač, ale také jako parádní šofér. Uvažujete ze volant a dejte mu co proto. Ale ještě předtím si přečtěte náš preplay.



Tomb Raider: Chronicles 176

Od Lukáše Kolínského přichází kompletní návod pro všechny zoufalce, kteří neví, jak dál v pětatm dobrodružství Larry Croft.

PODROBNÝ OBSAH ČÍSLA

OBRÁTE
LIST!



strana **022**

Válečné hry

Armáda si pohrála s nejlepšími hrami. A co na to říkala?



strana **034**

The World Is Not Enough

Sexy a plná napětí. Že by se bondovské hry přiblížily filmu?

BLUEPRINTY

Panzer Front **018**

Morálně pochybný tankový simulátor, kde můžete ovládat jak nácky, tak Amiky. *Gran Turismo* na bojišti...

Championship Surfer **019**

Kromě Studios se pustili do velkých věcí a fyzikálních zákonů. Další pokus v oblasti extrémních sportů.

Hellboy **020**

Dobrodružná hra ve stylu *Resident Evil* inspirovaná komiksovou sérií. A bacha, děj se odehrává v Praze!

18 PANZER FRONT



19 CHAMPIONSHIP SURFER



20 HELLBOY



PREPLAYE

Blade **028**

Film vytvořený podle komiksu se začíná předelávat do videohry. A je. Wesley Snipes jako bojovník proti upířím.

Ford Racing **030**

„Už jste někdy opravdu řídili svoje auto?“ ptají se. Jak si tahle závodní hra povede?

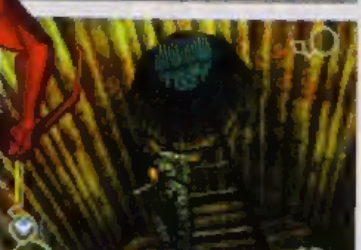
007 Racing **032**

Driver se v závodní hře se slovíce vypačujícími auty potvrdí s mistrem triků a milovníkem žen, Jamesem Bondem.

32 007 RACING



30 FORD RACING



28 BLADE

TÉMATÁ

Válečné hry **022**

Ve hře už jste určitě řídili tank a stříleli z raketo-metů, ale jaké je to ve skutečnosti? Abychom to zjistili, vydali jsme se na tajnou misi až do daleké Velké Británie.

22 VÁLEČNÉ HRY



22 VÁLEČNÉ HRY



„Ano, bylo to hodně těžké, ale pořád to bylo lepší než vylézt ven a nechat se zastřelit.“

22 VÁLEČNÉ HRY



PLAYTESTY

The World Is Not Enough **034**

Pan Bond se vrátil a dalším skvělým dobrodružstvím.

WWF Smackdown! 2 **038**

Asi nejlepší wrestlingová hra všech dob. A nejen proto, že jich není moc kvalitních.

Ducati World **041**

Tak naskoč, koččko, čeka nás italská motonářská odvaz.

Crash Dash **042**

Další bláznivýry chlupatého vaka jezce. Tentokrát z trochu odlišného soudku.

Dancing Stage Euro Mix **044**

Hry s tanečními podložkami. Jsou skvělé, že ano?

Equestriad 2001 **045**

Hra založená na třídenní soutěži. A aby toho nebylo málo, jde o koně. Až jo.

FIFA 2001 **046**

Neviděli jsme tuhle hru už někde?

The Mummy **048**

Konverze filmového trháku ve stylu *Tomb Raider*. A s chlapem! Sekra...

The Grinch **049**

Jako hlen zelený hrdina se vydává na Vánoce. Jim Carrey v akci.

Chicken Run **050**

Velký útěk s drůbeží je na PlayStation! A konkuruje *Metal Gear Solidu*!! Uf...

UEFA Championship League Season 2000/2001 **051**

Hmm, tenthle fotbalek sice není ani FIFA, ani ISS, ale JE kvalitní.

38 WWF SMACKDOWN! 2



Dobudetek: *Virtual PlayStation Magazine* je samozřejmě křiklavě zajímavým dokumentem, který vám umožní sledovat všechny hry, které se v roce 2000 vydaly na PS2. Je to jakýsi katalog, který vám umožní sledovat všechny hry, které se v roce 2000 vydaly na PS2. Je to jakýsi katalog, který vám umožní sledovat všechny hry, které se v roce 2000 vydaly na PS2.

PS2 je jedinečnou kombinací hardwaru a softwaru, která vám umožní sledovat všechny hry, které se v roce 2000 vydaly na PS2. Je to jakýsi katalog, který vám umožní sledovat všechny hry, které se v roce 2000 vydaly na PS2.

PS2 je jedinečnou kombinací hardwaru a softwaru, která vám umožní sledovat všechny hry, které se v roce 2000 vydaly na PS2. Je to jakýsi katalog, který vám umožní sledovat všechny hry, které se v roce 2000 vydaly na PS2.



strana **086**

Gran Turismo 3

Preplay jedné z nejočekávanějších her PS2.

Star Wars Demolition 052

Pojízdné souboje jsou fajn, tyhle ale mají k dokonalosti daleko.

Prince Naseem Boxing 054

Zadrželi jste při čekání na tenhle kousek dech? Pak už jste asi dávno mrtví.

Knockout Kings 2001 056

Dosud nejrealističtější boxerská hra. EA skutečně zabodovali!

Beach Volleyball 058

Oblíbený brazilský sport, hraný takřka bez oblečení. Ale že by se vyrovnal brazilskému fotbalu...

HBO Boxing 058

V tomto čísle již třetí boxerská hra. A hejbe se úplně špatně.

Magical Drop 059

Bláznivý logický rychlík útočí na vaši PlayStation.

Tigger's Honey Hunt 059

A jeden kousek pro děti. Medvídek Pú vypadá jako sympatičká a s hrou je to stejné.

Alex Ferguson's Player Manager 2001 060

Chcetežte přežít nudný svět fotbalového managementu?

Mille Miglia 060

Italská krajina a rychlá auta. Jemná snad v rý?

Platinové hry 061

Tentokrát ne tak docela platinové, ale rozhodně zlatěné. Levné, ale stále skvělé hry v úžasném vyprávění. No nekupte to...

Tekken Tag Tournament (PS2) 090

Legendární bojovková série se vrací na PlayStation2. Stojí za něco?

SSX (PS2) 091

Blázní v EA vytvořili snowboardovou hru, aby nás trochu rozzlobili. Hurá!

Ridge Racer V (PS2) 092

Legendární závodní série se vrací na PlayStation2. Stojí za něco?

Fantavision (PS2) 093

Kouzelné ohrožuje z Japonska. Hmnnnn.

Midnight Club: Street Racer (PS2) 093

Od tvůrců série Midtown Madness na PC přichází podobná záležitost na PS2.

NHL 2001 (PS2) 094

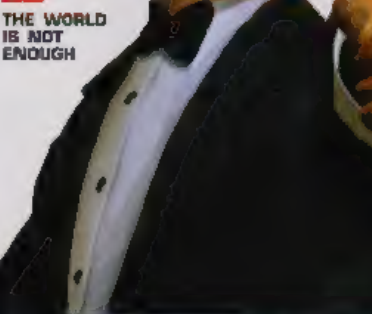
Další počín EA v oblasti hokejové simulace. Rozeznáte jej od televizního přenosu?

International Track & Field (PS2) 095

Alebo, to je panečku tvrdý příchod. Skočte o tyči sedm metrů jako my?



34 THE WORLD IS NOT ENOUGH



RUBRIKY

Oko! 006

Představte si, že si na nos posadíte 52palcovou televizní obrazovku. Jak na to.

Loading 008

Popadněte náš nový šálek plný skvělých novinek a nahněte si. Na zdraví!

Soutěž 031

Přilpěšte si trochu - tentokrát můžete vyhrát jednu z deseti originálních Spyro 3: Year Of The Dragon! Desítková hra!

MediaRecenze 062

V DVD se podíváme mj. na Gladiatora a Jurský Park. V hudbě vás čekají skvělí Blur, Fatboy Slim a další.

Top Secret 064

Dokončení návodu na Alien Resurrection, kompletní návod na Tomb Raider: Chronicles a samozřejmě starý známý Cheat.

Obsah disku 080

Kam s tím, co s tím a co tu najdete? To všechno o nejnovějším CD se dočtete právě tady.

Předplatné 084

Každoděsítní potěšení u vašich dveří. Chybí vám některé starší číslo PSM? Tady si ho můžete dokoupit.

PS2 085

Nový bujně se rozrůstající oddíl věnovaný novému disku číselník - novinky, preview, recenze.

Listárna 096

Věde starost na naší hlavu. Nebo tak nějak. Každopádně píše!

Moje vývojářské peklo 098

Poslední díl vývojářského pekla má tak trochu překvapivý děj. Lather: Wonderland! skončil. Dobře, nebo špatně?

Toto CD:

HRA TELNÁ DEMA, VIDEOKLIPY A JEŠTĚ DALŠÍ HRA TELNÁ DEMA. SKORO JAKO HRA NEČKU VÁŘ!

DRIVER 2

Tanner se vrací a vy mu s naším exkluzivním demem můžete trochu pomoci v Havaně.

SNO CROSS

CHAMPIONSHIP RACING Hratelné

Zalýžujte si ze svahu v proslulém Aspenu. Tentokrát ale nikoliv na lyžích, ale na sněžném skútru. Zjeďte...

IN COLD BLOOD

Superspion John Cord potřebuje vaši pomoc. Těhle hini sranda jako s Bondem, pozor!

XMEN MUTANT ACADEMY

Ryadka mezi Wolverinem a Cyclopem je baječná legiada. Ale Tekken to není, to si pište.

INCREDIBLE CRISIS

Máte světelnou pistoli? Pak jásajte - konečně demo, které s a ni zahrájete. Nemáte? Netrčíte, zahrájete si ho i tak.

ACTION MAN

DESTRUCTION X Hratelné

Plastický hrdina se konečně vykrásl na konzoli, ale není už trochu unavený? Posuďte sami.

DINO CRISIS 2

Míněte na dinosaurů číhající v džungli. Tedy pokud se nebójíte.

ALIEN RESURRECTION

Zhasněte světla a schovávejte se za pohovkou.

PRINCE NASEEM BOXING

Naz, šampion v párové váze, se konečně dopláhl do ringu, má nějakou šanci?

THIS IS FOOTBALL 2

Rychlý pohled na nejnovější fotbalovou naději od SCE. Má šanci konkurovat FIFA nebo ISS?

LEGEND OF DRAGON

Pracovali na ní tři roky - minkněte, jestli se netřetá.

EXKLUZIVNÍ TENCHU 2 LEVEL!

Kompletní úroveň, kterou dostávají k dispozici výhradně majitelé našeho demo disku. Musíte ovšem vlastnit originální Tenu 2 - pak už stačí jen použít paměťovku a hurá na to...

NALISTUJTE

STRANU 80

TEĎ HNED!



KRADMÝ POHLED
DO BUDOUČNOSTI PLAYSTATION -
A JEŠTĚ DÁL.

EYE TREKKING

- Ⓐ Miniobrazovky
- Ⓑ Spalovače sítnic
- Ⓐ PlayStation na pochodu
- Ⓒ Nevypadám v tom blbě?

Malé stříbrné brýle, které vidíte napravo, budou znamenat zásadní převrat v oboru přenosných her. I když budete vypadat malinko divně.

PSOne. Rozkošná věcíčka. Tak akorát, aby se vám vešla do kapsy. Kdyby měla obrazovku a přenosný zdroj, byl by to ten pravý prostředek pro zmírnění hrůz dlouhých cest vlakem a odrážení vražedných kulěk (Většinou by se zřejmě používala spíš k prvnímu účelu.). Taková obrazovka se už chystá zaútočit v Japonsku. Sony by ji rádi na regálech obchodů viděli už na jaře. Vydání v Evropě sice ještě nebylo oznámeno, ale všechny známky a náznaky ukazují, že by k němu mohlo dojít v druhé polovině příštího roku.

Hezoučky LCD displej se vždycky hodí pro příležitostné hraní, ale oddaní stoupenci PlayStation se nemusí spokojit ani s ním. Připravte si 25 tisíc, zaběhněte do místní pobočky JRC a můžete se vrátit s novým Olympus Eye Trekk. Je to lehoučká kulatá krabička, kterou si posadíte na kořen nosu, po stranách má dvě nožičky, jež patří za uši, a celé to připomíná nějaké kosmické brýle z budoucnosti nebo štít, kterým se ve *Star Wars* oháněl Luke Skywalker. Když tuhle věcíčku zapojíte zezadu do PS1 a posadíte si ji na oči, objeví se před vaší sítnicí ekvivalent 52palcové televizní obrazovky a nožičky slouží jako diskrétní sluchátka poskytující dokonalé stereo.

Asi je nebudete používat v autobuse nebo metru, snadno byste totiž mohli přejet nebo byste si nevsílili, až narazíte do padlého stromu, ale až se tato technologie zdokonalí, změní se tyhle sklíčoví cesty díky Eye Trekkingu v radostné orgie hraní. Už nyní přední odborníci Sony pracují v tajných laboratořích na celém světě a snaží se pro přenosné hraní zkonstruovat odpovídající baterii. Dosud se jim podařilo zajistit energetický zdroj pro CD mechaniku PS1 jen na pár hodin, ale věří, že dokáží prolomit hranici 4 hodin, což je podmínkou pro to, aby se vše vyplatilo pustit do prodeje. Je to jen otázka času.

Chtěli jsme si zjistit, jestli jsme na příchod takové revoluce dostatečně připraveni, a tak jsme na Eye Trekkingu zkoušeli všechny možné hry, od *Res 3* po *Medal Of Honour*. Výsledek: vypadali jsme trochu divně, ale jinak paráda - užili jsme si jak strašidelného *Resident Evila*, tak při střílení v *Medal*. Pro tohle se jednoznačně vyplácí nechat si ze sebe dělat legraci kvůli soustředěným grimasám. Ale na ty přehnané reakce pozor. Obrazovka se totiž nachází poměrně blízko vašich vypoulených očí a ono uhýbání hlavou, když hrajete *Wipeout*, nebo nadskočení, když se proti vám z temnoty vynoří příšera v *Alien Res*, se desetkrát násobí. Pokud vám připadalo jemné bzučení walkmanů jako kletba na dopravní prostředky 90. let, představte si, že sedíte v letadle nebo ve vlaku vedle člověka s Eye Trekkem na očích, který porůznu mlátí hlavou do opěradla, dělá prapodivné grimasy a vydává skřeky, jako by ho mučil nějaký záchvat. A jen bůh ví, co by se stalo, kdyby si to někdo vzal do kina. ■

Dan Mayers



Kompletní Eye Trekk. Vída pracuje na verzi, která by realitu zredukovala na polygony, takže by se hráči cítili jako doma.

Střílení zombiků je zábava, ale přestřelka s Tomem Hanksem na konci *Samotář v Seattlu* je lepší.



LOADING

**NEJNOVĚJŠÍ
ZPRÁVY ZE SVĚTA
PLAYSTATION...**

V TOMTO ČÍSLE...

PSONELINE

Japanci opět vymýšlejí budoucnost - tentokrát jde o internet v souvislosti s PSOne.

strana 008



FINAL FANTASY SOUNDTRACK

Rozhovor s Nobuo Uematsu, hlavním tvůrcem hudby k Final Fantasy IX.

strana 010



TROCHU VOJNY

Nový titul z řady Spec Ops Ranger Elite má zaměřeno práva na vás.

strana 010



THUNDER CAT

Hodili jsme řeč s člověkem, jenž stojí za Afro Thunder - s taky soudruhem k Ready 2 Rumble Round 2 - Orpheusem Henleyem.

strana 012



PLUS!

ANGELINA JOLIE V KAMBODŽI... BOMB JACK Z JINÉHO ÚHLU... NEJNOVĚJŠÍ ZPRÁVY Z JAPONSKA... UCHO!



To, co začalo jako malá změna designu v hlavách návrhářů Sony, se najednou proměnilo v mašinu skýtající netušené síťové možnosti.

TELEFONNÍ TECHNOLOGIE

BUDOUCNOST MÁ SVĚTLÉ TÓNY

V JAPONSKU SE OTEVŘELY VELKÉ MOŽNOSTI PRO ON-LINE FUNGOVÁNÍ PSONE. NO, A MY POCHOPITELNĚ BYLI U TOHO.

Mnoho toho bylo už napsáno o WAPové kompatibilitě PSOne i o tom, co to znamená pro hry, leč u nás v Evropě se prozatím jednalo o pouhé spekulace. To v Japonsku - které má skutečně obrovskou mobilní síť - se věci hýbou pořádně kupředu a tokijská výstava World PC, jež proběhla minulý týden, otevřela ještě další možnosti.

Vedle řady periferií k PS2, které tu byly představeny, Sony rovněž odhalila jasnější plány pro software pro PSOne, který by umožnil lepší přístup k on-line sí-

ti, než se původně odhadovalo. Připojením PSOne k jednomu z telefonů podporujících Javu se totiž budeme moci připojit jak k síti, tak posílat a odesílat e-maily. A nejenom to, systém dokonce umožní stahování her. Zda půjde o nějaké podobné věci jako u PocketStation, plnohodnotné hry, které si uložíte na paměťovou kartu, anebo minihry už teď dostupné pro některé playstationové tituly, to není stále jasné.

Mobilní telefony v Japonsku jsou na výrazně vyšší technické



úroveň než

ty naše, a tak ani nepřekvapí, že byly tyto možnosti nabídnuty. S nástupem slibovaného LCD displeje, jenž se připevní na víko PSOne - v Japonsku by se měl objevit počátkem příštího



WAPových her (nahoru) je stále víc. Japonští majitelé PS mají k dispozici rovněž hry (nalevo dole), které jim umožňují posílat si e-maily přes PocketStation.



Představte si, že byste jednu z těchto věcíček mohli zapojit do svého PSOne. Příteli rok se tohle stane skutečností.



„Telefony jsou v Japonsku velké asi jako krabička od sirek a dokáží neuvěřitelné věci.“

roku - se celý tento nápad pochopitelně posune ještě o krok dál. Technologie se brzy dostane do bodu, kdy bude možné hrát hry na cestě a PSOne napájet z akumulátorových baterií. K tomu si připočítejte nově možnosti surfování po internetu a máte efektivní přístup k internetu.

Možná si položíte otázku, jak že se toto liší od standardního přístupu k síti a e-mailům prostřednictvím WAPových telefonů. Klíčem je zde displej PSOne, který zobrazuje vše v plné barvě a podporuje Java skript, což znamená, že vám zde budou běhat všechny ty módní animace na stránkách. Rovněž to umožňuje, aby hry byly na mnohem vyšší technické úrovni než stávající WAPové

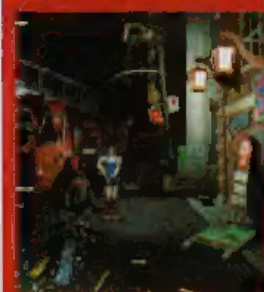
pokusy, a to už jenom proto, že budou běhat bez barevného omezení.

Další zajímavou novinkou je nový WAPový telefon od Motoroly. Ten je podobně jako aplovský iBook oděn do průhledné modré a je vybaven odklápěcím displejem i klávesnicí. Připojení tohoto telefonu k PSOne vám umožní přístup k informacím a ke hrám prakticky kdekoli.

Mezitím se svět WAPu zotavuje z nepříliš povedeného rozjezdu a na mobilní pole začínají vstupovat i vydavatelé her. Eidos nedávno ohlásil konverzi pécčkového titulu *Gangsters* z roku 1998, a to ve spolupráci s cambridgeským studiem Ngame. Hra je situována do Ameriky v době prohibice a vaším úkolem je vydělávat majlant na nezákonném

obchodu se zbraněmi a pašování alkoholu. Dalším zajímavým titulem této firmy je poněkud bizarní *Alien Fish Exchange*. Studio Revolution Software zase pracuje na WAPové konverzi *In Cold Blood*. SCi založilo nedávno divizi Mobile Media, jež do tohoto vinu vkročila seznamkou www.findablinda-re.com. To není ani tak hra, jako spíš způsob navázání romantických známostí v kyberpunkovém věku - uživatel zde zadá své osobní údaje prostřednictvím mobilního telefonu a stejně tak vytvoří ideální (anebo žádaný) profil svého partnera. Když databáze najde shodu, dostane se uživatel upozornění přes SMS, WAP, e-mail anebo internet. Takže Anežka má po práci. ■

UNDER COVER



RESI NANOVO

Tokijský filmový festival představil 22minutový CG film s názvem *Resident Evil 4D Executioner*. Krátký film, pochopitelně založený na řadě *Resident Evil*, produkovala Visual Science Laboratory a byla to dokonalá ukázka toho, jak strašlivě by mohla vyhlížet budoucnost žánru survival horor. Film v dohledné době na PS2 bohužel asi nevidíte, ale pokud se náhodou dostanete do Japonska, rozhodně si jej nenechte ujít - ve váš své hrůze a nádhře totiž slouží jako součást jednoho strážidelného zámku.

Restaurace & Kávárny | Koncerty & Kluby | Film & Kina | Divadlo & Vážná hudba
| Muzea & Galerie | Obchody & Služby | Cestovní & Turistika |



To fakt musíš vidět...



WWW.GLOBOPOLIS.CZ

nejlepší průvodce zábavou ve městě

Rozhovor

NOBUO UEMATSU

HUDEBNÍ ŘEDITEL
FINAL
FANTASY IX



V Japonsku se na vrchol hudebního žebříčku vyšvihlo cédéčko se soundtrackem k *Final Fantasy IX*. Pozor, nejde o žebříček herní hudby, ale o celkovou hitparádu nejoblíbenějších hitů. A tak jsme si podali človíčka, který má hudbu v této hře na svědomí a který je ve své vlasti pop hvězdou.

Jak moc se hudba ve *Final Fantasy IX* liší od té v předchozích dílech?
Hodně. Na rozdíl od dvou předchozích her jsme hudbu vytáhli do popředí herního zážitku, do značné míry proto, že si spousta fanoušků stěžovala na extrémně velký podíl extrémních ambientních zvuků ve *Final Fantasy VII* a *Final Fantasy VIII*. Připadalo jim, jako by se hudba někde ztratila. *Final Fantasy IX* je, co se zvuků a hudby týče, zatím asi nejbohatší.

A co tomuto kroku říká publikum?

No, zdá se, že prodáme spoustu CDček. Problém je v tom, že si teď příznivci naší série stěžují, že se jim stýská po rafinovaném soundtracku z *Final Fantasy VII* a *Final Fantasy VIII*. Je hrozně těžké pokaždé všechny uspokojit, zvláště když si uvědomíte, že si série už vypěstovala tisíce odborníků. Přesto se vždycky snažíme zařadit co možná nejvíc věcí, které chtějí fanoušci vidět a slyšet. Asi proto jsou tyto hry tak oblíbené.

Vyvíjela se hudba *Final Fantasy* rukou v ruce se skvělou grafikou?

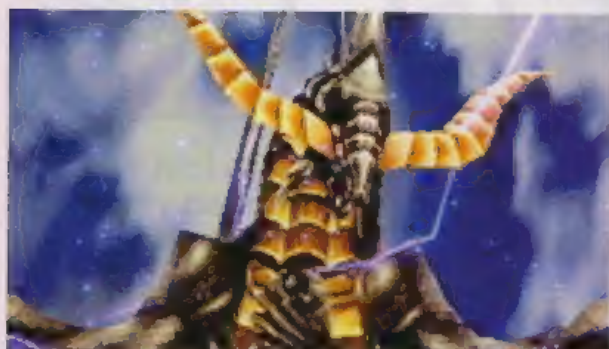
Grafická vylepšení nás donutila v mnoha ohledech změnit styl. Před *Final Fantasy VII* a *Final Fantasy VIII* sama grafika nepomáhala vytvářet atmosféru, které jsme chtěli dosáhnout. Hudba tedy musela zvládnout popisovat postavy i témata, která souvisela se zápletkou tak, aby hráčům nepřipadalo, že tu něco chybí. Což je u hry tohoto rozsahu velice důležité. Když se objevila PS1 a dovolila nám jemnější nuance, byl to luxus. Možná bychom jinak zašli až příliš daleko opačným směrem.

Odkud jste brali inspiraci pro hudbu k *Final Fantasy IX*?

Chtěli jsme se v hudbě, stejně jako ve všech ostatních aspektech hry, vrátit k samým kořenům série a vymyslet pro poslední díl na PS1 něco speciálního. Snažili jsme se zachytit všechny prvky, díky nimž série během let dosáhla takového úspěchu. Většina lidí si myslí, že se to podařilo.

Neprozdíráte nám něco o *Final Fantasy* na PS2?

Ani náhodou.



SESTRA BOLEST A JEJÍ ZAKRVÁCENÝ OPERAČNÍ STŮL



Každý měsíc se naše milosrdná sestra vrtá ve zraněných z nejkrvavějších playstationových her a určuje diagnózy, tak jak by znaly, kdyby se to všechno odehrávalo ve skutečnosti. Tento měsíc? Tanea z *Incredible Crisis*.



• STUDIE PŘÍPADU: UTONUTÍ

Diagnóza: Celkové potopení způsobí u Tanea zvýšení krevního tlaku, následované srdeční slabostí. To vše je navíc doprovázeno panikou, křečemi v krku a nemožností dýchat. Nedostatek kyslíku nakonec způsobí ztrátu vědomí.

Prognóza: Kapacita plic byla snížena otokem alveol a stačí proto vniknutí velice malého množství vody do plic a plicní edém způsobí nashromáždění abnormálního množství tělních tekutin. Během resuscitace může dojít k zvracení a vdechnutí vody a obsahu žaludku, což způsobí další šok a možnost komplikací. U tohoto člověka je nutná okamžitá pomoc.

• STUDIE PŘÍPADU: ROZDRČENÍ

Diagnóza: Tanea, na kterého spadne chladnička, utrpěl fraktury žeber, pohmožděnin plic, otevřené rány ve stěně hrudníku a poškození dalších životně důležitých orgánů. Úlomky páteře mohou poškodit míchu. Pravděpodobně jsou též zlomeniny dlouhých kostí všech končetin.

Prognóza: V první řadě je třeba zajistit pomocí tracheotomie přívod vzduchu. Musí se zastavit krvácení do dutiny hrudní. Lacerace aortálního oblouku může v průběhu dní způsobit únik do mediastinu nebo mít za následek nenadálou a možná fatální ztrátu krve. ■

Ve skutečném životě je Sestra Bolest sestřička Carol Channonová, RGN RSCN.

UCHO!

EXKLUZIVNÍ DRBY... PRAPODIVNÉ
ZVĚSTI... ŠPINAVÉ POMLUVY...

THQ se nemohou dočkat, až si to rozdají s WWF, a tak usilovně pracují na *Mindmaster*. Hra se odehrává po různých kavárnách na celém světě a silné postavy tu spojují rozmanité ožehavé zápletky, jako je podstata pravdy a objektivní rámec subjektivní reality. Hlavní pohlavár THQ Rick Goad prohlásil: „Chtěli jsme se dostat trochu dál až, řekněme, k slábnoucímu významu marxistické dialektiky. Existuje tolik děsivých sporných témat a jednou z postav je právě takový drsný, harvardský týpek s krutými představami.“

Čtenáři, kteří mají to štěstí, že si vyzkoušeli zápinový, předražený hnus odporné veřejné dopravy a otevřené nepřátelství bělné viditelné třeba v Praze, se nepozastaví nad obrazem povýšených třídníků, kteří si vozi zadky na trapných skutrech. Vyvojařská společnost se sídlem v Howronu dokončuje *Lucien Brooker's Pro Scooter 2000*, v níž budou mít hráči k dispozici výběr pikantně pojmenovaných poserů a budou s nimi brázdřit ulicemi města a snažit se přimotat k co nejvíce motanicím a srážkám.



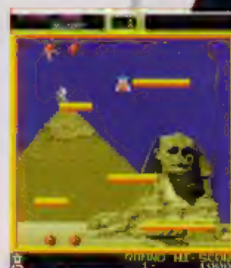
A ještě bleskový cheat k *Dave Mirra Freestyle BMX*: těsně než začne intro, podržte na 20 vteřin ← → a ⊕ a můžete si vybrat skrytou postavu, z níž se vyklube sám drsný Miguel Indurain.



RETRO LIMBO


**PROČ MÁM RÁD
BOMB JACK**

Dnes by jméno **Born** Jack mohlo být tak maximálně pozvaním uvidět něco na způsob *Speed* a la *GTA* s explodujícím autobusem. Ale tehdy v roce 1984 to byla taková roztomilá ukádka, v níž jste sbírali bomby, a pokud jste je sebrali v náležitém pořadí, získali jste bonus - ničemné polud vás naopak trefil něčím z permutu se pohybujícími ptáky, píšťalci (ste na hlavu na neblížící pláště). Zatímco po vizuální stránce byla hra tak trochu podvod, její jako později posloužila fotografií sfingy, makrodrápů a hradů, i tak měla vynikající animaci, úchvatné barvy a rychlé tempo. Pravda, *Born* Jack nebyl žádnou revolucí, leč i tak o dekadu předznačil úroveň propačovanosti a tajemství, jejíž se i nyní očekávat u každé nové plošinovky. Tuhle hru prostě zbožňuji.



From: Michael

PROČ NESNÁŠÍM BOMB JACK



BOMB JACK

Člověk se snadno může přesvědčit: ze osmdesátá. léta byla jen desetiletím přibližhoje popu a bizarních účtů. Ale to pak úplně pomíniete všechny ty demonstrace proti zkestaněnému režimu, jež nakonec vedly k jeho zhroucení. Bomb Jack je vinen tím, že je stejně milý jako písničkář Michala Davida a asi stejně zajímavý jako bývala prohlášení komunistické vlády (a že ta byla nezdravá). Byla to hra, jež se po 18. úrovní jednoduše opakovala a umožňovala vám zmrazovat a zabíjet nepřítele jediným dotykem. Byla stejně neoriginální jako nudná, nebyly tu žádné pusky, kosmické lodě, ani neměla kabinet. Prostě, úplně plývání prázdnem. Tuhle bu jednoduše nesnášíš

Lukáš Kolářský

My si moc dobře pamatujeme, jak Lukáš vypadal v roce 1984 - není divu, že je zahroklý. Vzhledově Honca

VALEČNÉ HRY

PUŠKY, SPOUSTA PUŠEK

V NOVÉ STŘILEČCE OD TAKE 2 PŘIBYLO AMERICKÉ
ARMÁDĚ TROCHU PRÁCE.

Nová hra *Take 2 Interactive Ranger Elite* není – jak byste plným právem mohli očekávat – verzí *Elite* v hlavní roli s Rangerem Smithem z *Yogi Bors*. Nikoli, je to poslední epizoda série *Spec Ops*, následující po celkem neúspěšném *Spec Ops: Stealth Patrol*, který byl o jedné takové patrolě provádějící průzkum terénu. To jen abyste byli v obraze.

Hru vyvíjeli specialisté na válečné hry od Talonsoftu a v titulu vám připadne role velet několika špičkově školeným „specialistům“, „operujícím“ po celém světě a chránícím zájmy strýčka Sama před všemožnými tyrany a teroristy.

V prvních misích se střetnete s extrémně pravicovou bojůvkou na Aljašce, pak musíte osvobodit člena americké humanitární pomoci ze spárů afghánského Talibanu anebo zabránit nigerijským pašerákům drog v dopravení objemné zásilky heroinu na americké břehy. Jo, to je prostě Amerika.

Mnohé nasvědčuje tomu, že Talonsoft předchází titul nikterak zásadně nepředělavá, ale stále je ještě brzy soudit. Dokončená, a doufáme, že podstatně vylepšená hra by měla provést výsadek ze Spojených států někdy počátkem příštího roku. V noci. V maskách. Se začemými mými zuby. Atd. ■



WWW.GLOBOPOLIS.COM

**Prečítajte v Oficiálnom českém
PlayStation Magazine**

1/1	38.000,-	KZ
1/2	19.000,-	KZ
1/4	9.500,-	KZ
1/8	4.750,-	KZ
1/16	2.375,-	KZ

201. 02/23/87 0413, fax 02/23/87 0414
 202. 02/23/87 0415, fax 02/23/87 0416

PlayStation Magazine

PLAYSTATION BAZAR

Nejlevnější v Praze
Velký výběr
Vykupujeme hotově

Vltavská ul. 28
Praha 5 - Smíchov
Tel./Fax: 57 31 38 14

www.cd-bazar.cz

UNDER COVER

YOKO - OH NO!

Bývalý světový šampion WWE, 500librový bojovník Sumo Rodney "Yokozuna" Anoa'i, zemřel ve 34 letech na turné v Liverpoolu. Rodney si proklestil cestu na vrchol wrestlingového žebříčku v roce 1993, kdy "rozdrtil" starého šampiona Hulka "Terre" Hogana v barevných trenýrkách a získal Světový pás, na němž si zřejmě musel nechat přidělat několik direk, aby mu seděl. I v rámci rozsáhlé zápasnické rodiny překvapivě objemných mužů (včetně Rikishiho) byl Rodney daleko nejrozložitější. A právě jeho velikost se mu nakonec stala i osudnou. Pamětní webovou stránku najdete na www.yokozunaforever.com.

HEZKY PŘÁMO
Omlouváme se všem čilým čtenářům, kteří se snaží projet Havanu v hratelném demu *Driver 2* na CD u tohoto čísla. Časová neomezenost platí, ale jen když se držíte za unikátním autem, což znamená, že si nemůžete dle libosti odbočovat. Bohužel jsme to zjistili až poté, co příslušné stránky odesly do tisku.

PROSÍM, VYTÁČEJTE ZNOVU

Loan Gamer, nová půjčovna služba pro hráče, nabízí majitelům PlayStation možnost půjčit si nejnovější hry za pouhé 4,75 libry na pět dní. Členství může tyto ceny ještě více snížit. Naložte se na www.loan-gamer.co.uk a můžete si objednat hru. Dodání je zdarma a nařízení je vaše objednávka vyřizována do 16:30 hodin. Ke každé hře dostanete instrukce a ofrankovanou obálku na vrácení. Společnost bude zanedlouho disponovat i hrami pro PS2. To vše samozřejmě pouze pro Angličany. Kde jsme se to jenom narodili? Ach jo...

DRIVER 3

„Tanner a Jones se vrátí v roce 2002.“ Tenhle vzrůs na vás vyskočí, když dokončíte *Driver 2* a znamená to, že po *Stuntman*, plánovaném na příští rok, by se mělo objevit další pokračování motoristické lahůdky od Reflection. Hra označovaná neoficiálním názvem *Driver 3* by měla být uzpůsobena pro PS2 a vydavatel Infogrames slibuje vyprovodit také nováčka *The Getaway* s novými městy, akcí i mimo auta a vylepšenou grafikou.



INTERVIEW

ORPHEUS HANLEY

KOUZELNÍK A ŽIVOUČÍ AFRO THUNDER ZODPOVĚDNÝ ZA *READY 2 RUMBLE*.

Setkejte se s bývalým výtvarníkem Motown, který je zcela závislý na hrách a byl modelem pro Afro.

PSM: Jak jste se dostal ke hrám a k *Ready 2 Rumble*?

OH: Začal jsem s hlasovými nahrávkami a pracoval na *King's Quests*, kde jsem se také naučil vytvářet "frontendovou" hudbu a pracovat s prostředím. Pak jsem dokončil léta práce na *Hydro Thunder* - musel jsem si vzít dovolenou, ale dozvěděl jsem se, že pro *R2R* hledají člověka, který umí front end a zvukové efekty. Zkusil jsem to, oni si udělali obrázky mého obličej a těla a podle nich pak vznikl Afro Thunder. Všechno, co je on, jsem vlastně já. Použili moje fotky i můj hlas, ale měli pro něj plán a jméno a koncept.

PSM: V *Ready 2 Rumble Round 2* se objevil Michael Jackson. Jak se to semlelo a co tam vlastně dělal?

OH: Je to velký příznivce originality a Afro Thundera. Sám se do toho chtěl zapojit, takže přišel a odříkal, co měl, a ještě si trochu zaimprovizoval. V jedné chvíli dokonce napodoboval Afro. Byl docela v pohodě a dělal, co jsem po něm chtěl, bylo to skvělé.

PSM: Se kterou částí svého přispění jste nejspokojenější?

OH: Mám radost z toho, jakým směrem se stylisticky vyvinula hudba. Jde o styl R'n'B/hip hop, ale víc se tu uplatňují vokály a pro jednotlivé postavy jsem napsal specifické písně.

PSM: Jak důležitý je ve hře při formování charakteru postav zvuk?

OH: Je vším. Použil jsem hudbu tak, aby vyjádřila vývoj postav, k němuž došlo od první hry. Říká o nich všechno. Vzal jsem hudbu, která je charakteristická pro jejich město. Pokaždé, když otevřou pu-

su, odhalují něco ze své osobnosti. Udělali jsme Michaelův hlas hlubší, aby zněl víc jako hlas bojovníka než zpěváka.

PSM: Je *R2R* příliš jednoduchá?

OH: Je snadné se do ní dostat, ale bez jistých dovedností se vám po každé zvítězit nepodaří. Rozdíl spočívá v úrovni obtížnosti zápasnického šílení.

PSM: Přemýšlel jste již o výzvě, kterou dává PS2?

OH: Ano, ale nemyslím, že bychom se teď pouštěli do další *R2R*.

PSM: Myslíte, že by se *Ready 2 Rumble* mohla uchytit na internetu?



Klasická hudba: Originální Orpheus je geniálním hudebníkem. Sakra, že by jeho protějšek z *R2R* sklouzl až někde do podvazků?

OH: Rozhodně, režim Championship by se tam skvěle hodil - mohli byste po síti vyzývat ostatní hráče a také si stahovat nové postavy.

PSM: Popište nám, jak budou vypadat hry ode dneška tak za pět let.

OH: Už jsem viděl, jak hry a jejich počítačová grafika ovlivnily svět filmu. Doufám, že dojde k většímu prolnutí těchto dvou médií. A co třeba digitální Playboy?

A s těmito slovy se Orpheus postavil. „AfroThunder,“ řekl, „se chystá vejít do budouv.“ ■ LH

„Udělali jsme Michaelův hlas hlubší, aby zněl víc jako hlas bojovníka než zpěváka.“

PREVIEW

Vnuček Sherlocka Holmesa - to zní zajímavě, ale co to by vůbec bylo?



DIGITAL HOLMES

Arc System Works se obrátili k Evropě, jmenovitě k Britským ostrovům, pro inspiraci k nové hře. Výsledkem je RPG sledující dobrodružství Hugha lbuky Holmesa, mladíčkého vnuka slavného Sherlocka.

Hra by se na trhu měla objevit na jaře 2001 v Japonsku. Digital Holmes se odehrává v ultra moderním Londýně a na vás bude zjišťovat, jak chytit svého

zločince za pomoci nejnovějších technologií, například forenzní vědy, stop v DNA apod. Nášť se k dokončení hry nepotřebujete diplom z biologie. Je tu hodně nárátek, jichž se můžete chytit, celou hrou prostupuje dějová linie a taky vás čeká spousta bitev zde v podobě výslechů s podezřelými. Elementární? To těžko, milý Watsoně. ■

AOE2: návrat do doby starověku říma.



AGE OF EMPIRES 2: THE AGE OF KINGS

Skvělá zpráva od Konami - firma se chystá uvést na trh PS2 verzi svého pěcáckového hitu *Age Of Empires*. Nedá se říct, že by na konzole strategické hry neexistovaly, ovšem ani zdaleka nejsou zásobovány tolika tituly jako majitelé PC. Takže všichni milovníci strategií mají pádný důvod k radosti.

Ve hře byl aplikován standardní strategický výhled shora, leč namísto

tradiční přehlídky tanků, bombardérů a vojáků s puškami nás čekají římské legie, řeční lučištníci, váleční sloni a spousta dalších bojových aspektů starodávneho světa. Musíte dobýt 13 různých zemí a potlačit několik armád, ovšem tou skutečně nejlepší novinkou je to, že se plánuje on-line režim pro více hráčů. Už se nemůžeme dočkat. ■

ORIENT EXPRESS

ONIMUSHA: WARLORDS

RESIDENT EVIL V 16. STOLETÍ?

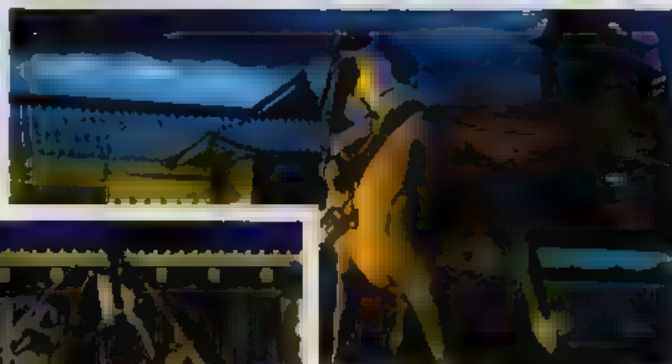
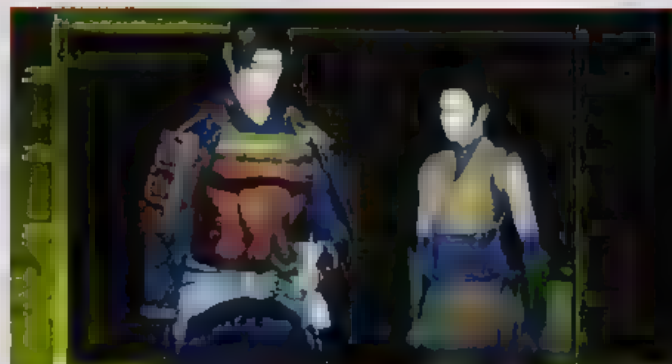
TVŮRCE RESIDENT EVIL OHLÁSIL NOVOU JAPONSKOU ADVENTURU.

Pro herního vývojáře je nová hra častokrát lekcí v technickém vývoji. Použit vyzkoušený a otestovaný žánr může být hodně dobrá věc, a právě tento přístup jsme měli možnost vidat celá léta v případě her *Resident Evil*. Jasně, dneska už jsou trochu okoukané, přesto se jim dařilo s každou novou inkarnací překonávat předchozí díly.

Vratme se myšlenkami o něco zpět, do doby skromných začátků. PlayStation tehdy byla úplně nová konzole, my hráli vůbec poprvé *Tomb Raidera* a celá atmosféra her byla buziší spíš *Alien Trilogy* než *Alien Resurrection*. V době kdy Chris a Jill otevřeli přechovku s červy ve strasideném Umbrellině sídle začaly se šířit zprávy o tom, že tvůrce *Resi* Shinji Mikami pracuje na nové hře, která se měla jmenovat *Flagship*. Záhadný titul se měl hrát podobně jako *Resi*, ovšem měl být situován do feudálního japonska a - teď ta hrůza a šok - měl být připravován pro vydání na N64. Řeči se množily, leč po hře ani vidu ani stěchu. Pak o něco lík let později konečně přišlo oficiální prohlášení: ohledně chystaného samurajského titulu, titul byl ve vývoji a údajně se měl nakonec objevit přece jen na PlayStation. Uběhl další čas, vývojářský tým se rozhodl počeekat a to, co bylo hotové, přenést na PS2.

A zde se drží evropské přátelé, dostáváme k důležitému bodu. U Capcomu vzali vše co se za celá léta naučili na *Resident Evil* a získané zkušenosti a poznatky aplikovali na technologii nové generace. Výsledkem je *Onimusha: Warlords*, hra nabízející rozmanité pohledy na historii. Odehrává se v roce 1560, kdy krvavý převrat vynesl k moci Nobunaga Odu a vaše cítna malíčkost je oděna do slavnostního brnění mladého samuraje jménem Samanosuke. Ten bojuje proti Odovým vojákům ve snaze zachránit ze spárů uzurpátora svou sestru, a na konec zachránit i zemi jako takovou. Pozadí si podržela charakter, jaký měla ve *Flagship*, nic méně namísto střelných zbraní má náš hrdina k dispozici bohatou škálu uderů mečem a kouzel, jimiž se musí zbavovat svých nepřátel. Přezíjí jen ti nejsi nější? No, raději byste tomu měl začít věřit. Více vám o tomto titulu sdělíme, jakmile něco budeme vědět. ■

Po vydání palných zbraní už užijeme nikdy nemohlo být jako dřív. A tak patří velký dík právě hře *Onimusha: Warlords* za to, že nás vzalo na zpět do doby, kdy člověk k zabíjení potřeboval ještě nějakou zručnost a kdy bylo nutné dorazit na k protivníka nastalík blízko, aby měl ferovou šanci zabít i on vás.



NOVÉ TITULY

ACE COMBAT: ELECTROSPHERE NAMCO

Co se leteckých simulátorů týče, není PS1 žádná bomba, nejméně možná právě *Electrosphere* je tou hrou, která všechno od základu změní. Hra se dodává na dvou CD a je doslova nadupaná střihavými scénami - a jsou tu i zajímavé animované mezihry. Hra je doslova požitkem pro oko, má jednu z nejlepších grafik, jaké jsme dosud viděli, a stejně tak úžasné světelné efekty, přičemž tohle všechno zvládá v hodně slušné rychlosti. Prostě špičková letecká záležitost, jenom doufáme, že tohle stihají eso při cestě do Evropy někdo neseštelit. ■

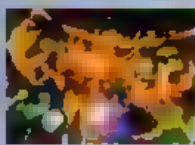
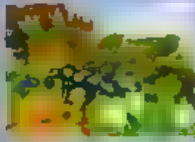
Ace Combat: Letím si tak ve svém nádherném letounu. Moje to zrovna ne



ONE FOURTH FROM SOFTWARE

RPG. Chudá postavicky, odfláknutá grafika, zadne polygonove pixxy. Je to tak? Ne. *One Fourth* naplno využíva možnosti skýtaných skvělým grafickým enginem PS2 a působí dojmem úžasného animovaného filmu, jenom s tím rozdílem, že to je hra. Vždy ovládáte jednu čtvrtinu svého týmu sestava, cího z osmi různých postav, a tak můžete kombinovat válečnický a kouzelnický jak e libo vašemu srdci. Komiksová stylizace hry je úžasná a díky zvláštním efektům jsou úžasné i bitvy. Prostě pastva pro oči. ■

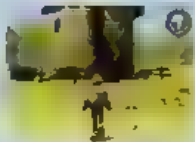
One Fourth hra, v ní měřte, zda se náhodou neblížíte na animovaný film.



DARK CLOUD SONY

V Toranově případě vůbec nelze mluvit o spokojenosti. Jeho svět byl uvěřen zlym démonickým králem v podzemí a pouze on jej může zachránit. Jistě štěstí, že má létající koberec alespoň nějaký dopravní prostředek. Zčásti je to RPG, zčásti stavitelský simulátor - v *Dark Cloud* musíte prozkoumávat okolí světa, bojovat vstoupovat do dungeonů, hledat mystické předměty a pak jejich pomocí obnovovat zničená města na Zemi. Přecházení mezi dvěma režimy jde jak po másle a stejně tak dobře plyne i obraz. Skutečně originální hra, kterou budeme pozorně sledovat. ■

Dark Cloud: i když by se určitě něco užitečného našlo, ne?



JAPAN CHARTS

TOP 5 - PROBEJ



Dragon Quest VII (Enix)

- 1 Dine Crisis 2 (Square)
- 2 Fighting Illusion
- 3 K-1 GP 2000 (Tajiri)
- 4 Keisuru (Banai)
- 5 Bakirouken Pro Baseball (Square, PS2)

TOP 5 - NEJDOČEKÁVANEJŠÍ



Final Fantasy X (Square, PS2)

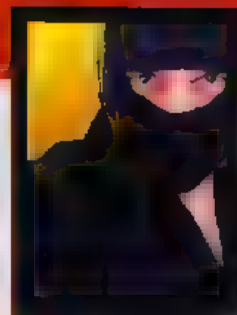
- 1 Omicron World (Square, PS2)
- 2 Tales Of Eternia (Banai)
- 3 The Bouncer (Square, PS2)
- 4 Metal Gear Solid 2 (Konami, PS2)

TOP 5 - NEJOBLIBENĚJŠÍ



Ridge Racer V (Namco, PS2)

- 1 Super Robot Taisen (Banai)
- 2 Gundam Biran's Ambition (Cyberix)
- 3 Tekken Tag (Namco, PS2)
- 4 Breath Of Fire IV (Capcom)



Tajemný herní agent Ninja X obchází tokijské ulice, sužován hledem po polygonech.

OTAKU YOUTH

OPONA SE ZVEDÁ, VLOŽTE 2. DISK

Když Konfucius prohlásil: „Nechť žijete v zajímavé době,” myslel to spíš jako kletbu než požehnání.

Stačí hodit okem po bouřlivě se rozvíjejícím herním průmyslu a člověk má hned dojem, že to přes všechna ta staletí mluvím k nám.

Nikdy předtím nebyl život víc vzrušující. Hry se dostaly do stádia, kdy vylézají ze svých malých chliveček a stávají se něčím úplně novým. Vezměte si třeba věc, které děla Hideo Kojima na hrách *Metal Gear* - ta první byla úžasná, ale MGS2 slibuje být ještě víc. Hranice mezi hrou a filmem se pomalu ztrácí, takže za chvíli už nepoznáme kde končí první a začíná druhé.

Dalším příkladem je film *Final Fantasy*. Hra může být natolik úspěšná, že si řekne o konverzi do filmu s rozpočtem mnoha milionů dolarů - to je něco úžasného. Za jak dlouho budeme stát před kinem frontu na *Driver* 3? Anebo přinese domácí kino dost polygonů přímo do našich obývacích abychom si mohli zahrát film MGS? Skutečně zajímavá doba, drazí přátelé. ■

AKIHABARA WATCH

PLUŽI NINJA X A SIRA
NEJNOVĚJŠÍ
INFORMACE PRO
DEMŠANA

Společnost jménem Draganfly právě uvedla na trh svůj lek na kancelářský stres. Je to malá, radiem ovládaná helikoptera s autentickými vrtulemi, která má létat po kanceláři, obtržovat kolegy a vyvolávat veselí. No, kdyby ji tak šef koupil i nám.

Ted, když se pracuje na vývoji *Gran Turismo 3 A-Spec*, oznámila Sony společně s Toyotou plán instalovat speciální automaty v prostorach dealerů Toyoty po celém Japonsku - v těch si budete moci vyzkoušet jak se Toyota, kterou si za chvíli koupíte, chová.

Firma Kon potvrdila, že pracuje na PS2 verzi *Win-back*, taktické špiónské hry. Hra začala svou život na pouť na N64, a tak se můžeme těšit na úplně novou herní mechaniku, nová mise a spoustu akčních prvků ve stylu *Metal Gear*.

Taiko přináší na trh fotbalový simulátor *Perfect Striker*. Ten se v japonských obchodech objeví v prosinci a hra určena pro PS2 se dodává i s malým mikrofótem, takže své hráče můžete komandovat i hlasovým rozkazem.

POUZE V JAPONSKU

NABAŽTE SI KOSMICKOU TVAR!

Dovolené, abychom vám představili Sony Glasstron. Při aktivaci této originální zařízení překládá obraz reálného světa obrazem TV, takže můžete své oblíbené seriály pohledně sledovat i při chůzi po ulici. Klady: naprosto očukávaný fotbalový zápas můžete sledovat kolektivně a nemusíte jen tak nakukovat do výloh obchodů a televizí. Zápor: Ve zvlášť napínavých okamžicích patrně naplíte hlavou do lampy. A navíc v tom člověk vypadá jak bláze. Ale co, stejně se to prodává jen v Japonsku. ■



PSM CHARTS

CO LETÍ
A NELETÍ
VE SVĚTĚ
PLAYSTATION

TOP 15 ČTENÁŘŮ

PlayStation
Magazin

1. TONY HAWK'S PRO SKATER 2
2. NHL 2001
3. MEDAL OF HONOUR UNDERGROUND
4. TOMB RAIDER: CHRONICLES
5. TENCHU 2
6. FIFA 2001
7. DINO CRISIS 2
8. ALIEN RESURRECTION
9. IN COLD BLOOD
10. SYDNEY 2000
11. FORMULA ONE 2000
12. CRASH TEAM RACING
13. DRIVER 2
14. CHASE THE EXPRESS
15. FINAL FANTASY VIII

Hítparáda čtenářů PSM se formuje prostřednictvím hlasování na korespondenčních lístcích. Hítparádu sponzoruje PRESTO CS - pět vylosovaných účastníků hlasování obdrží hry

USA TOP 5

1. WWF SMACKDOWN! 2(THQ)
2. FINAL FANTASY IX(SQUAREEA)
3. DRIVER 2(INFOGRAMES)
4. TONY HAWK'S PRO SKATER 2(ACTIVISION)
5. MADDEN NHL 2001(EA)

(zdroj: NPD)

VELKÁ BRITÁNIE TOP 5

1. WWF SMACKDOWN! 2(THQ)
2. WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE(EIDOS)
3. DRIVER 2(INFOGRAMES)
4. THE WORLD IS NOT ENOUGH(EA)
5. FIFA 2001(EA)

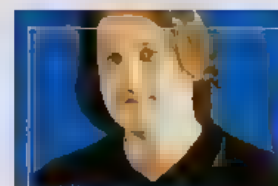
(zdroj: Charttrack)



CELEBRITY SI HRAJÍ

Samotný světový šampion v pérové záře,
Prince Naseem Ha-aaa-mu-need!!

- | | |
|----------------------------|------------|
| 1. PRINCE NASEEM BOXING | Codemaster |
| 2. COLIN MCRAE RALLY 2.0 | Codemaster |
| 3. TEKKEN 3 | Namco |
| 4. TOCA WORLD TOURING CARS | Codemaster |
| 5. MUSIC 2000 | Codemaster |



MY HITPARÁDA

Nový šéfredaktor anglické
verze Oficiálního PlayStation
Magazínu.

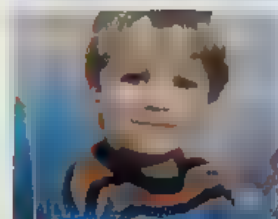
1. ISS PRO EVOLUTION
2. MOH UNDERGROUND
3. KNOCKOUT KINGS 2001
4. DRIVER 2
5. NFL BLITZ 2000



ONI SI HRAJÍ

John Hare, herní legenda a muž
stojící za Sensible Soccer

1. ISS PRO EVOLUTION
2. PRINCE NASEEM HAMED
3. LMA MANAGER
4. MICRO MACHINES V3
5. GRAN TURISMO 2



VY SI HRAJÍ

Tak malý a už tak závislý Jiřík
Kráľ z Ostravy...

1. TOY STORY 2
2. SPYRO 2
3. PAC-MAN
4. TONY HAWK'S PRO SKATER 2
5. ALIEN RESURRECTION

Svět her
Presto CS 5x v Praze
COMPUTER

Největší výběr her za výborné ceny!

ADRESY PRODEJEN: Presto CS. - SVĚT HER

Hry na PlayStation a PC CD-ROM:

- Tomicka 4 Praha 1 110 00 (Cameiot)
- pasaz Jirha Grossmanna Politických věznu 14 Praha 1 10 00
(přístup též z Váciavského nám. pasaz Jirha)

Hry pouze na PlayStation:

- Truhlarska 18 Praha 1 110 00
 - Narodní obrany 31 Praha 6 160 00 200 - od mílna Dejvicka
- Otevřeno: Pondělí - Pátek: 9.30 - 18.00. Sobota: 9.30 - 14.00

JMENO: PANZER FRONT

POZNÁMKA:

ŽE BY GRAN TURISMO PRO TANKY? TAKOVOU ZÁBAVU JSTE SI S VÁLKOU JEŠTĚ NEUŽILI...

DETAILY

STYL:	Akční/strategická tanková hra
VYDAVATEL:	JVC
VÝROBCE:	Enterbrain
DATUM VYDÁNÍ:	Duben
HOTOVOST:	50%



Tanky se v bitvě jen vaří a rozhodně ne tak poklidně jako voda na váš odpoleční čaj.

Přidání tanků to mají snadné. Jsou uzavřeni v hromadě munice a mají po ruce masivní dělo, zatímco jejich kamarádi ve zbrani musí pěkně běhat po svých a na obranu mají jenom kastroly na hlavě a flinty v ruce. Ale i přes veškerý potenciál se tankové bitvy na PlayStation nijak nerozmohly - až dosud. Enterbrain totiž právě přišel s *Panzer Front* - první vlastnovkou zvěstující playstationové tankové simulátory - a nechce se stát ničím menším než *Gran Turismem* pro fanoušky tanků.

Odehrává se během 23 skutečných bitev druhé světové války, které se bojují jak ve městech, tak v otevřeném terénu. *Panzer Front* vás posadí k dělům 24 různých tanků a můžete si vybrat budete bojovat jako Rus, Němec nebo Američan. Kromě toho vás čeká spousta řízení a ježdění, protože svým úspěšným či neúspěšnými manévry můžete ovlivnit průběh celé války. Reditel Enterbrain Yasushi Ishizu prohlašuje, že je *Panzer Front* strategická hra a zároveň akční simulace. Hráči ji mohou do stejného bodu hrát jako arkádovou hru. říká, že je opravdu to chce, aby se hráč zapojoval mnohem víc.

To znamená, že nesmíte sledovat pouze svůj tank, ale i sídla dalších konzoilů řízených

tanků a pěchoty. Často musíte nepříteli před útokem pěšího vojska oslabit a prostřelit opevnění stěkami z nedařekého kopce, čímž získáte taktickou výhodu a svým chlapcům usnadníte (a prodloužíte) život. Al nepřítel je ale dost silný, a tak rozhodně všechno nepůjde tak, jak byste si představovali. V těchto bitvách musíte přemýšlet za pochodu. Respektive za jízdy v tanku.

Ishizu nám popsal vyostřující se misi Reichstang: „Hráč musí využít zákrty za zničenými tanky a budovami, aby se nedostal do pačebně imitovaných postupujících tanků, zdroje jsou omezeny, je to zkrátka s ožité. Realismus je v *Panzer Front* vším a Ishizu věří, že pozornost k detailům se u fanoušků filmů o druhé světové válce docela oceňuje. „Bez přesnosti by se vytratila historická hodnota.“ prohlašuje.

A vzhled *Panzer Front* si s tímto detaily nezadá, můžete prostřelovat díry v živém plotu a ustřelovat kusy budov a při bitvách v terénu vznika po výbuchu tankových střel v zemi krátery, dým zastírá rozhled a to všechno dohromady vytváří jedinečnou atmosféru. ■

Paul Rose



Je tu simulováno 23 bitev, i když tu chybí jízdy Amiků.



PROFIL

SPOLEČNOST:	Enterbrain
JMENO:	Yasushi Ishizu
ZAMĚSTNANÍ:	Ředitel
HISTORIE:	Power Docks 2 - vojenský strategický simulátor odehrávající se v budoucnosti. Jediny, který kdy v Japonku vyšel.
Vlivy:	Hollywoodské filmy z druhé světové války a vojenské hry.

CITAT „V těchto bitvách musíte přemýšlet za pochodu.“

JMENO:

CHAMPIONSHIP SURFER

POZNAMKA:

PANE, POJĎTE SI
ZASURFOVAT.

SPECIFIKACE

STYL:	Simulátor surfu
VYDAVATEL:	SC
VÝROBCE:	Krome Studios
DATUM VYDÁNÍ:	Leden
HOTOVO:	80%

Vlna se blíží. Vzdouvání vln
ovlivňuje i počasí.

Eokud se Brad z Neighbours nevydal hledat slávu a štěstí do Brisbane, surfování se na našich obrazovkách moc často neobjevovalo. Championship Surfer se chce postarat o nápravu a rozšířit tento extrémní sport mezi nejširší pole hráčů.

Zkuste si napsat surfařskou hru a okamžitě narazíte na obrovský problém. Vytvořit realisticky vyhlížející vodu. „Nebylo to nic jednoduchého, to je jasné.“ říká asistent producenta týmu, Surfer Robert Watson z Krome Studios. „Použili jsme systém generace vln z Mike Stewart's Pro Bodyboarding na PC. Tenhle úroveň designu zatím nebyl na PlayStation nikdy vyzkoušen, alespoň pokud je nám známo. V přírodě nejsou nikdy dvě vlny úplně stejné, takže bylo důležité, aby se naše vlny co možná nejvíce ušly tvarem, velikostí, silou. Díky tomu jsme také různé povětrnostní podmínky, jako je dešť, bouře a hurikány. Tohle všechno má vliv na typ vln, na nichž surfujete.“

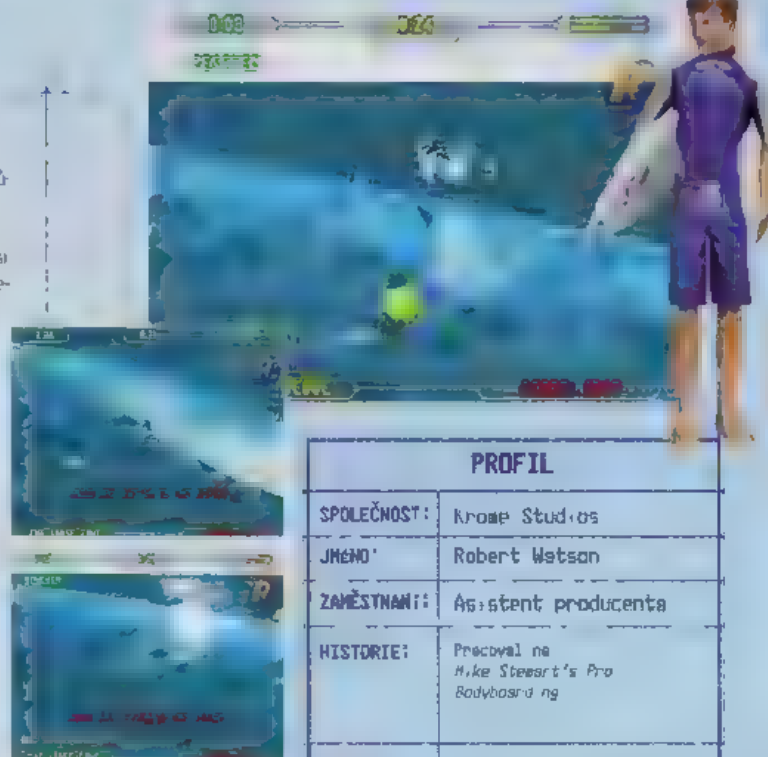
Tony Hawk's předvedla, jak mohou hry o extrémních sportech těžit z rad odborníků, a tak byl na pa ubu příbraz amatérský mistr Austrálie Mark Richardson. Jak říká Watson. „Mark, který surfoval v nejuznávanějších oblastech po celém světě, jako je Grand, Kirra a Jeffreys Bay, nám pomohl s tvarem a realistickým vzhledem vln.“

Na to, abyste vytvořili úspěšnou hru, ale samozřejmě nestačí hezké vlny. Takže co od Championship Surfer můžeme čekat dál? „V průběhu celé hry máte k dispozici O'Neilův surfařský tým,“ nadhod Watson. „Na začátku máte přístup na dvě pláže, a abyste se dostali na další, musíte vyhrát ve všech úrovních obtížnosti v režimech Arcade a Championship. Začátečnická úroveň obsahuje čtyři pláže, amatérská sedm a profesionální deset.“

Krome do hry zabudovali také zajímavý režim pro dva hráče. „Režim Rumble je bojovka pro dva hráče na vodě,“ vysvětluje Watson. „Vlna je pravidelná, takže se hráči mohou soustředit na to, aby sejmuli toho druhého. Hodně času jsme věnovali práci na power-upech a jejich efektům. Mohou být obranné nebo útočné a jsou to různé štíty nezranitelnosti, bomby a blesky. Ve vodě také plavou miny v podobě gumových kachniček - a způsobí, i výbuchy nebo vypouštění jedovatý pytl.“

No, říká, že se na moři dějí horší věci. PSM si raději nasadí šnorchl a ploutve a půjde to prozkoumat zblízka. ■

Catherine Channon



PROFIL

SPOLEČNOST:	Krome Studios
JMENO:	Robert Watson
ZAMĚSTNÁNÍ:	Asistent producenta
HISTORIE:	Předval na Mike Stewart's Pro Bodyboarding
VLIVY:	Inspire pro Championship Surfer byla PC hra Mike Stewart's Pro Bodyboarding

Je tak realistická, bylo
by čli se tu utopit.

CITAT:

„Naše vlny se liší tvarem, velikostí, silou i délkou.“

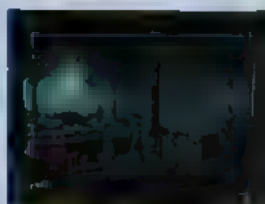
JMENO: **HELLBOY**

POZNÁMKA:

**OHROMNÝ A TĚŽCE
VYZBROJENÝ DÉMON
JE TADY KLAĐAS.
KONEČNĚ ZMĚNA!**

SPECIFIKACE

STYL:	Third person akční adventure
VYDAVATEL:	Cryo Interactive
VÝROBCE:	Dark Horse Interactive
DATUM VYDÁNÍ:	Leden
NOTOVÝ:	BOX



Vychovali ho obyčejní lidé, jímž se až do Hellboyových osmnáctin dělalo před ním tajit, že byl adoptován.



U pádek popularity komiksů je v poslední době příkrejší než stěny Machochy, a tak se proslulé vydavatelství Marvel Comics rozhodlo soustředit se na místo nich na videohry. Kdyby se tedy Marvel, DC a ostatní vykaslali na komiksy, byla by to pro hráče tak trochu katastrofa. Nedařilo se v dost slušném světle představit Spider-Man, který dokazuje, že hry vycházející z komiksů jsou skvělé ze dvou důvodů: zaprvé je to parádní zábavička jako taková a za druhé se tu komiks stává skutečností. Kdyby nebyla spojena s komiksem, byla by to jen další z mnoha her a ať obliba papírových komiksů upadá nebo ne, představují bohaté ložisko inspirace.

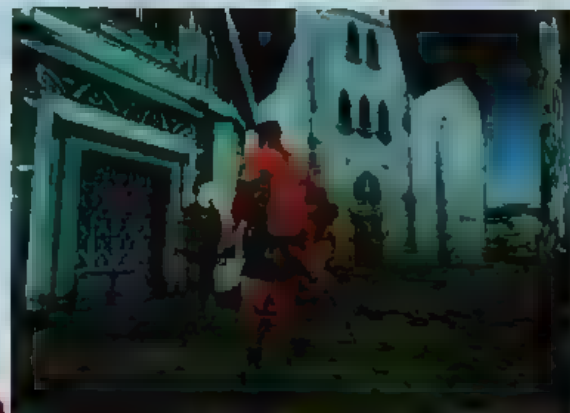
Hellboy vychází z komiksové série Dark Horse kterou jak psal, tak kreslil komiksový idol Mike Mignolia, a jedna se o akční adventuru ve třetí osobě, přičemž hlavní hrdinou je tu jistý rozkošný démon. Jeho zrození je obestřeno tajemstvím: vyrůstal mezi normálními lidmi jako malý červený dítě, ale nyní pracuje pro Ústav výzkumu a obrany proti paranormálním jevům. Když přece jen dostane výjimku a nemusí chodit v obleku. V rámci práce pro ústav pátrá Hellboy po stopách, které by mu objasnily něco z jeho minulosti, a zároveň musí čelit různým tajemstvím typu X-Files. Hra Hellboy se odehrává v Československu roku 1962

a náš červený hrdina se ocitá v bláznivci, kde se jeden z chovanců snaží odemknout portál, vedoucí do říše nevyslovitelného zla. Možná vám to připadá poněkud ošpané, ale vydavatel Cryo Interactive slibuje zápletku se spoustou překvapení. Výkonný producent Hellboy Olivier Lebourg říká: „Zaměřili jsme ji na obecné hráče, ale fanoušci komiksů si budou moci vychutnat víc malicherností“

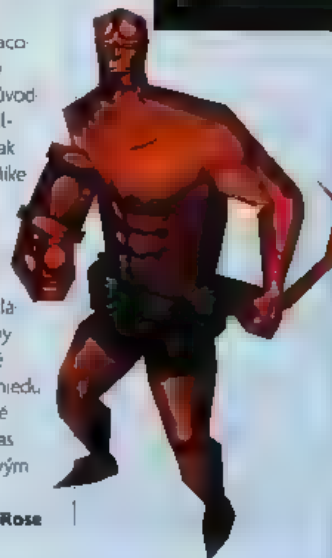
Tvůrce Hellboye Mike Mignolia spolupracoval při vývoji titulu, navrhoval zvraty zápletky a dohlížel na to, aby se hra neznepronevěřila původnímu zdroji inspirace. „Barvy, dialogy, děj, Hellboyova gesta, snažíme se komiks držet tak úzce, jak to jen šlo“, vysvětluje Lebourg. „A Mike Mignolia rovněž spolupracoval při vytváření dialogů v celé hře“

Jak je to tedy s hratelostí? Hellboy se odehrává ve 120 „obrazovkách“ na šest různých místech, která žhavě rudým očím předkládají spousty hlavolamů, hříbitov v centru Prahy blázinec, středověký klášter kanály, opuštěné město a samozřejmě i samotné peklo. Při pohledu na tyto úrovně, v nichž vystupují zlí mnichové a zmutované sestry spadne nejedna čelist. Čas ukáže, jestli Hellboy bránou do nebe či ďáblovým zatracením. ■

Paul Rose



Ta postava nakonec je čistě náhodou Hellboy.



Fakta	
SPOLEČNOST:	Cryo
JMENO:	Olivier Lebourg
ZAMĚSTNÁNÍ:	Výkonný producent
HISTORIE:	Lebourg pracuje v Cryo už sedm let a dozoroval na Hard Boiled a Fox Corpus
VLIVY:	Komiks Hellboy, prozrazuje tajemně

CITAT: „Snažili jsme se komiksu držet tak úzce, jak to jen šlo.“

HELLBOY

TÉMA

VÁLČNÉ HRY

Text: Jan Mladík, Foto: Chris North

SPOLU S KOLEGY Z ANGLICKÉ REDAKCE JSME PRAVĚ TAM JEDELI
ÚTVAR BRITSKÉ KRÁLOVSKÉ ARMÁDY NEDELEKO SALISBURY,
KAM JSME SE ROZJELI HLEDAT PAU STRÍLEČEK A BOJOVÉK.



Moderní vybovená armáda, jakou je Britská, to je son každého hráče/muže, který rád paří válečné hry – rozlehlé komplexy cvičič, ubikací, stílnic, las zrně píně si mulátarů zbraní, laserových pušek a tanků. Naše armáda zrně může jen tíše zivídk, ale co nřní, může být – útvar nedaleko Salisbury se jmenuje Green Howards a je to jeden z nejstarších a nejherdých praporů v armádě, jehož hlavní náplní je výcvik.

Tak když jsme nedávno pravdivě navštívili naše kolegy v Anglii, než jsme přijali pozvání (teno arador nás uvít. Z Bathu, kde sídlí česká redakce PS&F, byla jen krátká cesta vlakem do Warrinsbury, odkud je Salisbury burských plání, kde nás čekala množst. vyzkoušet si skutečné verze zbraní a válečné

hry tak skutečně znatí hráči po celém světě. Na nakonec si položte otázku: není to ve skutečnosti ještě lepší než ve skutečnosti?

Mnoho ze zúčastněných vojáků ve mně přitahoval vyzkoušet si to ve skutečnosti. Někteří z nich bojovali v Zálivu a dodnes mají v životě tři pumětli smrti silu zbraní, které mají namířeno. Mě, jakožto hráči videohry, se vždy pokoušeli se bojovně bránit zabit, poněkud to povětšinou byla jediná zbraň, jak jej zastavit. Proti tomu nás zvlášť napadlo, že ve válečných hřech máme spíš tak, aby nepříteli zranili, než aby ho hned zabili. Někdy kapitán Ron Simpson, když je někdo zraněn, je pravděpodobně, že mu někdo půjde na pomoc, a tak můžete dobře nřrenou střelou na nohy vyrazit z boje jednoho až dva muže najednou.

První, to by jistě bylo zajímavé obnovení herního AI! Ve hrách nepříteli postupují

většinou úplně zaslepeně, bez sebemenšího ohledu na svou bezpečnost, nakožpak o bezpečnost svých kamarádů. Ze bysme měli podobného napídi Metal Gear Solid.

Pochopitelně i linky zranění jsou mnohem lepší. Dnež jak to je zobrazováno ve videohrách. Každý pokus přiblížit válečné hry jejich realitě by měl za následek okamžitý zabit cenzorů, stejně jako rozrušenou odezvu ze strany veřejnosti. Ceter Ellis, charismatický to velitel jednoho George Warriors, nám k tomu řekl: „Vezměte si třeba tuhle patrolovnu,“ a ukázal na nevinně vyhlížející váleček se spickou na jednom konci. „To proletí tam, kam a i když v něm jakoukoliv díru,“ a s velkým rukama naznačil díru velikosti malého svatebního koláčku. No, a není to trochu škoda, když byste nepříteli mohli zasáhnout nějakou vysoce vřbošnou látkou? Jasně,



že tohle vypadat, aťe když tahle věčička na druhé straně tanku vyletí ven, vyucne všechno, co se v té době v tanku nachází.

Četař Ellis je ztělesněním kvality, jež byste očekali u frontového vojáka. Vyladřuje se na rovinu, hodně toho zná, je to profesionál každým coulem a má tak trochu sklony k lehkomyšlnosti - kvalita, jež je pryč pro vojáka na prostě klíčová. Pro takové muže, stejně jako pro čerstvé rekruty, jsou principy dezinfikovaného násill, spojené s počítačovými hrami, něčím, co lze přijmout bez sebe menšího zaváhání. V situaci, kdy běží o hony život, je především zapotřebí zbavit protivníka jeho lidskosti. Jak nám prozradil kapitán Phillips: „Na vzdálenost 500 metrů se lidi zabíjeli mnohem snadněji, to jim totiž nevidí do očí,“ Četař Ellis prošel za války v saúdoví Iráskem a měl možnost vidět vše na vlastní

oči. Rozpovídal se o skutečně fenomenálních vlastnostech obrněného transportéru Warrior Armoured Fighting Vehicle. Ten i při jízdě v plné rychlosti, což je skoro 70 km/h, dokáže zastavit doslova na místě - brzdná dráha není delší než jeho vlastní délka. „Toho jsme v zářvu zhusta využívali,“ vysvětluje a myslí na pozemní bitvy, v nichž v drsných pouštních podmínkách museli českí Iráckým oddílům v zákopech. „Šli jsme do toho po hlavě, vjeli do zákopu, tam se otočili doslova na pětníku a sypali granáty všemi směry.“ Zkaza je pak absolutní. „Je tomu nějaký účinný boj.

Podobná brutalita je dobře známa i paránu. Jen si vzpomeně, kolikrát jste tihali v zákope a bez mrknutí oka sestřelovali jednoho nepřitele za druhým, jak vycházeli zpoza rohu. Ellis se ovypráví s žádnou hrůzou,

přesto však z jeho hlasu vyčlele pevně přesvědčení, že právě taková míra efektivy je pro válku naprosto nezbytná. Bylo to těžké?

„Ano, bylo to hodně těžké,“ odvětl, „ale pořád to bylo lepší než vylézt ven a nechat se zabít.“

Když jsme v reportáži CNN viděli vojáky OSN, jak je lidé objímali na ulici, jen málokomu došlo, jak drsný musí onen voják být. Když nás vojáci později vzali na výřezku a my v jednom z transportérů leželi po kraji, ne, živě jsme si dokázali představit, jaká by to byla hrůza pít se do bitvy, v níž by na vás na každém klapku čekala smrt.

Ale jakékoli byly naše počáteční pocity, vše rychle zmizelo, když jsme dostali do ruky volant a mohli si vyzkoušet, jak se tyhle mašiny řídí. Nuže, všejte do té nejlepší válečné hry.



Zrozen k válce:
neustil jsme se nikamli na
jich vrát. Josef Štěpán
to nikdy nebylo.

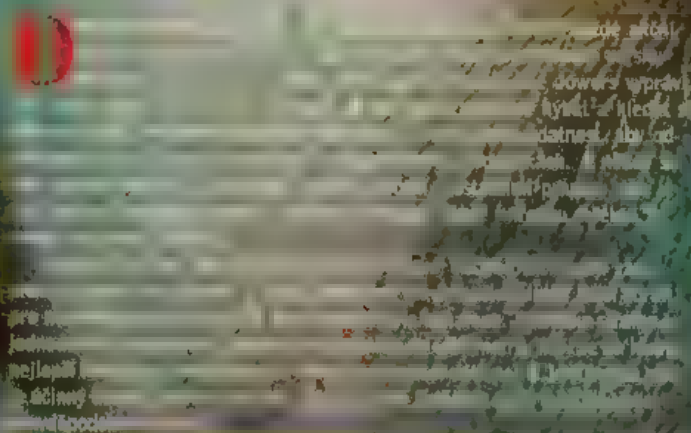
PLAYSTATION V ZÁKOPECH

Podle kapitána Phillipsa bylo na 75% vojáků v Severním Irsku PlayStation. Společně s životem mimo kasárna nebyl nic moc, a tak konzoly ulehčily vojenské atmosféře, jež by mohla přerůst v ponorkovou nemoc.

Schopnosti vyžadované od hráče videoher jsou nepostradatelné i v armádě. Nejde jenom o otázku koordinace oka a ruky. „Aspekt řešení problémů se přirozeně hodí,“ říká kapitán Phillips. „My zde potřebujeme lidi, kteří dokážou komplexně myslet. A vůbec není na škodu, pokud uštěvají na taktických hrách nebo střílečkách, třeba takovém Syphon Filterovi 2.“



SPECIALISTA ODSTŘELOVAC



CVIČIŠTĚ PRO MALÉ ZBRANĚ - VIRTUÁLNÍ STŘELNICE



První pohled z prvního zbraně. (Screenshot z hry)

Tak takhle je to nejlepší střelnice v první osobě. Máte možnost si vyzkoušet malé, ale zatraceně silné zbraně, jako třeba standardní pušku SA-80 nebo protitankovou bazuku, a to proti nepříteli v valicích se pohybujícím z filmového plátna. Čekají na vás rovněž počítačově generované cíle. Paralely s videohrami jsou nejsem zjevné, zde přímo fyzické. Střelnice je postavena tak, jako



První pohled z prvního zbraně. (Screenshot z hry)

byste střelili skutečnými ostrými náboji a má vojákům pomoci napadat živé terče. Díky moderní technologii internetu je možné organizovat bitvy pro několik vojáků, kteří bojují proti sobě - dokonce by šlo bojovat i proti podobné armádě z kterékoliv části světa, kdyby byla vybavena podobným systémem. Dočkáme se někdy periferií protitankové pušky i pro naše konzoly doma? No to by byla paráda.



První pohled z prvního zbraně. (Screenshot z hry)

PlayStation

VERDIKT

1. HATELAND

1. HATELAND je hra, která vám umožní bojovat s vojskem, které je schopné zničit všechno, co stojí na jeho cestě. Hra je velmi zábavná a nabízí mnoho různých úrovní obtížnosti.

7 Z DESETI

TRENAŽER PŘESNÉ STŘELBY Z TANKU CHALLENGER II



Pal, šest miliónů vojáků má dobrou přípravu k tomu, aby mohli bojovat z tanku Challenger II.

govou páckou a střílí se tak, že zaměříte cíl a stisknete tlačítko. Technologie současných simulátorů umožňuje jednoduché grafické znázornění tanků a helikopterů v evropském terénu. Až se vám

na simulátoru podaří bez sebeimensích problémů oddělat

na simulátoru podaří bez sebeimensích problémů oddělat

na simulátoru podaří bez sebeimensích problémů oddělat

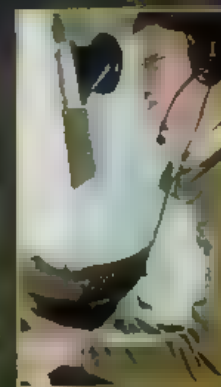
na simulátoru podaří bez sebeimensích problémů oddělat

na simulátoru podaří bez sebeimensích problémů oddělat

na simulátoru podaří bez sebeimensích problémů oddělat

na simulátoru podaří bez sebeimensích problémů oddělat

na simulátoru podaří bez sebeimensích problémů oddělat



na simulátoru podaří bez sebeimensích problémů oddělat

na simulátoru podaří bez sebeimensích problémů oddělat

na simulátoru podaří bez sebeimensích problémů oddělat

na simulátoru podaří bez sebeimensích problémů oddělat

na simulátoru podaří bez sebeimensích problémů oddělat

na simulátoru podaří bez sebeimensích problémů oddělat

na simulátoru podaří bez sebeimensích problémů oddělat

PlayStation

VERDIKT

1. HATELAND

1. HATELAND je hra, která vám umožní bojovat s vojskem, které je schopné zničit všechno, co stojí na jeho cestě. Hra je velmi zábavná a nabízí mnoho různých úrovní obtížnosti.

1. HATELAND je hra, která vám umožní bojovat s vojskem, které je schopné zničit všechno, co stojí na jeho cestě. Hra je velmi zábavná a nabízí mnoho různých úrovní obtížnosti.

3 Z DESETI

WARRIOR ARMOURED FIGHTING VEHICLE - TANKOVÝ SIMULATOR

Přesvědčivě a poněkud zbytečně tankovým simulátorem. Když něco vyhazujete do vzduchu. Ve skutečnosti po vyjetí z transportéru (nebo tanku, ale obrovský transportér) naprosto úžasný zážitek. Sednout si za volant jako jízda v opacněované volze (ještě pamažuje na volhy, že?). Když jsme si to zkusili poprvé, vždy jsme před nerovností v terénu zpomalili, ale to nám Ellis řval: „Co děláte! Nohy na přední části!“ Bláto nám lítalo na sklo a my jsme se snažili vyjetí z terénu a vyjetí koleje nás táhly dopředu. Můžete jet kanikoli, rozbití a dokonce i tomu jsou fešná sluchátka, jak mají operátoři v telefonních střediscích. Můžete řídit velitele a střelce se do malinkatého prostoru vejdou další vojáci. Se zavřenými poklopy to může být pěkně strašidelné. Už takhle jsme tu námačkali jak sardínky, a to máme vzadu pouze tři lidi. Kaprál Mason nám popisuje, jak jeden budoucí



Díky moji
jako náhle na to
PlayStation na to

důstojník sledoval situaci v zadní části transportéru trochu, no nepohodlnou. A skončilo to tím, že všichni šest chlapů v tanku bylo jako alčí. „To bylo fakt od stěny ke stěně,“ vzpomíná Ellis. „Hrozně to tu pak zvrátilo.“ Ale bez legracek, tenhle tank má obrovský potenciál pro hru více hráčů, protože každý aspekt ovládání vozidla vyžaduje úplně něco jiného a skýtá jiné radosti. Představte si, že jste velitel, svému řidiči napřikujete střelbu na cíl a šoféři jízdu přes nebezpečný pahorek.



PlayStation
Magazin

VERDIKT

„A všim jsem si toho, že má dostatek času. A to je další“

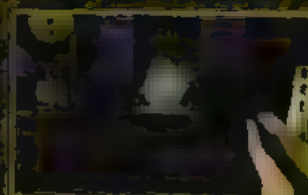
„Některé se všim až na jen začne. Mělo to být“

Z DEJETI

TAKTICKÉ SIMULÁTORY (TES) - VÁLČNÉ HRY S LASEROVÝMI ZBRANĚMI

Mnohá rovněž používá technologii laserových pušek ve stylu PlayStation, a to pro simulované bitvy v terénu. Můžete střelbit na skutečné cíle, jako jsou vojáci a tanky. Signál vysílaný puškou je slyšet a rozšíří, tudíž tímto způsobem

že 'zabijet' protivníky, aniž by přitom bylo možné nějak podvádět. Zbraně vypadají úplně stejně jako jejich reálné protějšky a stejně tolik i váží. Stejný je i jejich dosah. Z SA-80 se navíc střílí slepými patronami, takže v kombinaci se signálem nejenom že zjistíte, jak přesná je vaše střelba, ale



Ryba ve vodě



rovněž čítá i to, jak moc puška odpovídá dělá ve jménu realismu v podobě menších detailů. Větší obrázky například protějškové bazuky, vysílají zezadu oheň a vydávají stejný zvuk jako při ostré palbě. Tímto způsobem jako v reálné bitvě - prozrazuje střelcovu pozici. Králem laserových pušek je jistě SA-80, na který nesený protitankový bombový úžasně dostřel. Znáte-li ho, na obrovský transportér (stejný, v jakém jsme byli na horizontu a stiskl spoušť. Jinak to všechno funguje úplně stejně jako v reálnosti. Když napřiknete vstřelbu, objeví se malé světélko, jež napodobuje výhled skutečné pušky. Když napřiknete, objeví se hybní zbraň.

PlayStation
Magazin

VERDIKT

ZVOTNOST

„A všim jsem si toho, že má dostatek času. A to je další“

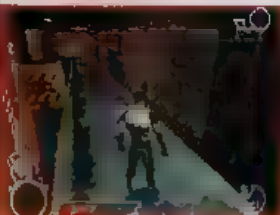
„Některé se všim až na jen začne. Mělo to být“

Z DEJETI

Blade

AKČNOST NA OSTRÍ NOŽE ANEBY DVOUSEČNÝ MEČ?
 BLADE PŘICHAZÍ SE SVÝMI PRAVY (A NĚKOLIKA UPIRY).

VYBAVENÍ



Podržetím **△** a poté stiskáváním **△** přecházíte inventář. Vybraná položka je zobrazena v tomto rámečku, a to dokonce i s ukazatelem kvantity.

ZDRAVÍ A ŠTĚSTÍ



Ukazatel vašeho zdraví. To je celkem jasné - tedy vás žádná překvapení nečeka. Po cestě je spousta lékárníček, takže pokud nevíte oslabení do šíleného boje, měli byste být v pohodě.



Era *Blade*, inspirovaná jak komiksem, tak nejmenším fi měm, vás postaví do role lovce upírů procházejícího setmělými velkoměstsky, oddělávajícího přirozené, nadpřirozené a také abso lutně nepřirozené lotry přičemž po cestě ještě musíte vyřešit několik puzzle.

Ave *Blade* je hlavně a především krvavá akční hra, než se zaměřuje na souboje s 5 rokem skalou hroz vyč zbraní, zvášť pak speciálně o samurajského meče na upíry. Ten je jakožto základní zbraň celkem účinná, jen bohužel trochu zklamane-

zeny počet chvatů, které s ním lze provádět.

Co se týče ostatních zbraní, na loj zdá se, že třeba si své nářadí můžete vybírat obezřetně, je zbytečné vyvádět dobře stříbrné kulky na nějakého ubožáka - na to vám bohaté postaci obyčejné broky. Specie a stříbrné patrony se dobře schovat na zombiky, kteří po zasažení obyčejným nábojem ještě víc ožijí, namísto aby eh.

Blade dále sponuje velmi neobvyklým a účinným systémem zabití. Při stisknutí **R1** se zaměříte na nejbližšího nepřítele a čím déle tlačíte tisknete tím přesněji zamíření je. A když se vám podaří

vystřelit v magickém okamžiku, zasažení nepřítel se sklácí smrtelně zranění, spokojenost zaručena.

Ovládnutí je důkladně byt zprvu trochu matoucí. Ke všem svým věcem a zbraním máte přístup pomocí **hru**. Nejso, zde žádá s ožtá nem, obrazovky, než by vás odvádě a od dění. Namísto toho je využito každé tlačítko na oypadu,

což znamená, že máte bezprostřední kontrolu nad všemi ne důležitějšími činnostmi. Naš jedinou skutečnou výtoku je v tomto ohledu to, že při soustavném ostrilování musíte držet jedno tlačítko stisknuté, zatímco druhou rukou pohybuje doprava nebo doleva. Je to trochu staromódní, nespoko by tento **△** **L1** nebo **R1**? Nic

menší nemáte zde moc při ežtost zamýšlet se nad chybami systému, souboje s nepřítelkou přesídl jsou četné a není nic lepšího, jak se dostat do proudu dění než útok třech zombíků najednou.

K tomu si připočítejte jednotli vě prvky *Blade* a máte před sebou potenciálně uchvatlou akční nabítku záležetost v rané verzí, kterou jsme měli možnost hrát, bylo ještě několik věcí nerozřešených a e nic, co by hru nějak poškodilo. De me tomu ještě tak měsíce a b, dříve moc vyň azovat upíř kmeny Erebusu v p ně nádhře. Tedy, doufáme. ■

Al Bickham

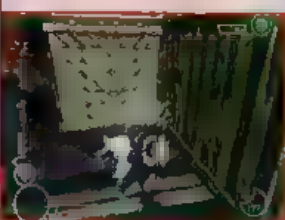
„Není nic lepšího, jak se dostat do akce, než útok třech zombíků najednou.“

NA CÍL



U zalceného nepřítele je rovněž ukazatel energie a barevné kolečko. Červené znamená lidského nepřítele, žluté označuje zombi. Když vystřelíte ve správný moment, je to naprostá nádhara.

MRTVOLY BEZ OKOLKU



Když uvidíte nepřítele, moc se nerazpakujte - snažte se jej vyřadit co nejrychleji. Nikdy nevíte, kdy se objeví někdo další a přidá se k němu proti vám.

PASAŽ



Blade dělá to, co umí nejlépe - totiž rozseká někoho svým mečem. Moc je skutečně vynikající zbraň pro nenadálé útoky zezadu - rychle vyřídíte osamělé nepřítele.



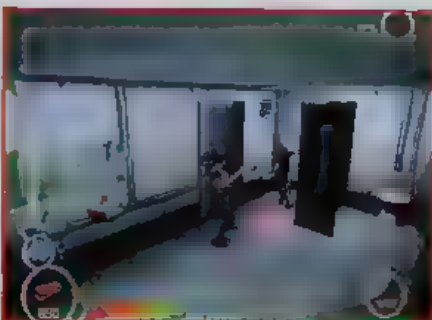
Scény z ulic jsou zde zastoupeny v bohatě měří. Jako většina hrdinů z komiksů, i vy bojujete proti hroznému podříšku společnosti. Hlavní cíl ale nepomůže umýt před vaší ruce.



Červená komnata nahore ukrývá několik temných tajemství. Když do ní vstoupíte, vypadá prázdná, ale pak vás napadne napadnout zombi. Fuj, podobná místa ale často skrývají rovněž výpisky a bonusy - proto mějte oči na špičkách.

ZABĚRY Z KAMERY

Některé místnosti - obvykle ty signifikující slepou uličku - si můžete prohlédnout pomocí kamery ve stylu Resi.

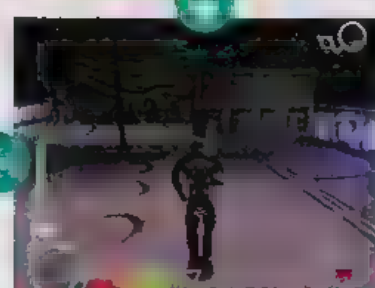
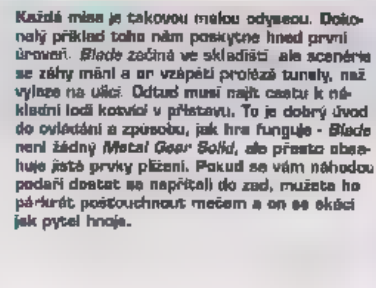
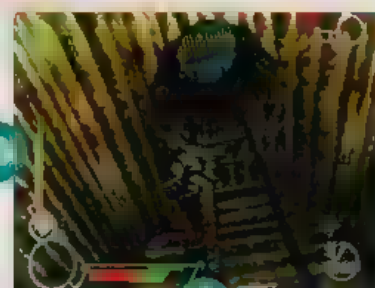


NA ZÁCHODCÍCH

Blade narazí na zombi skrývající se na záchodcích. Našlete do toho kapele obě hlavně a pak napište žádost na městský úřad, aby mu odhlásil parkovací výměk.



ROZMANITOST? KOŘENÍ ŽIVOTA? Různorodé urovně? To si piš.



Každá mise je takovou malou odyseou. Došli na příklad toho nám poskytne hned první úroveň. Blade začíná ve skladu, ale scenerie se záhy mění a on vzápětí protáhne tunely, než vyjde na ulici. Odtud musí najít cestu k nákladní lodi kotvící v přístavu. To je dobrý úvod do ovládnutí a způsobu, jak hra funguje - Blade není žádný Metal Gear Solid, ale přesto obsahuje ještě prvky pláží. Pokud se vám náhodou podaří dostat se nepříteli do zad, můžete ho párkrát pošťouchnout mečem a on se okáží jak pytel hnoje.

NÁZOR

PLUSY

- Spolu s touto hrou
- Rozmanitost prostředí
- Rychlost

MINUSY

- Postupně roznosnost
- Nic moc bou zba zba

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Podař 1 se vychytat mouchy z nové verze, pak by tohle mohl být kvalitní titul. Nožná někoho hra přejde trochu jednoduchá - na konec není to o čem u něho než sbírání zbraní a neustálý boj, ale i tak je to dobrá zábava.

Ford Racing

TADY TO VYPADÁ NA PROJÍŽDKU V RODINNÝCH VOZECH
PO VENKOVSKÝCH USEDLOSTECH. HMMM.

NA ČELE



Jakmile se dostanete na čelo, stačí, když budete v občasných obtížnějších zatáčkách používat dobré brzdy, a nic vás o vedení nepřipraví. Zbytek pole zůstane v uctivé vzdálenosti za vámi a vaši nadřádu ohrozí jen zřídka.

VKUSNÁ MENU



Menu jsou velmi přívětivá a neprosto plymulé přecházení mezi obrazovkami z nich činí dosud asi nejlepší prvek Ford Racing. Fakticky jsou užaslé.



VOLBA TRATI

Je vždycky dobré vědět o prudké zatáčce dopředu a přesně za tímto účelem je zde mapa. Ford Racing nabízí deset originálních okruhů, na nichž můžete závodit. Ale i tak je to něco jiného než Silverstone.

LUXUSNÍ VOZY

Když si všimnete, že takového escorta koupíte v bazaru za padesát tisíc, pak vyhlídky na to, že jej budete moct řídit ve hře, nejsou nějak zvlášť lákavé. A na to by takhle hranatá krabice byla bávně silná.

MALE NAKUPOVÁNÍ



Zvolte si kariérní režim a za vítězství v závodech získáte peněžité ceny, přičemž prostředky pak můžete investovat do svých vozů a konkurenci porážet ještě snadněji.

RYCHLÍ DĚMONI

Vaše fiesta prostě víc než 140 neudělá. Ve vrcholných fázích své kariéry ale alespoň dostanete šanci vyzkoušet si práce jen sportovníjší modely, třeba Ford Mustang nebo GT50.

Název říká vše. Toto je hra, jež vám otvírá dveře k nejbližšímu dealerovi Fordu a staví vás před absolutní souboj: Ford Escort proti Fordu Fiesta. Tedy, moment.

Ale ty isme v děl včera na ulici před barákem nemohly bychom zkusit nějak te říci nebo něco na ten způsob? Bohužel ne. Ford se na dohromady s Empire, aby udělala hru založenou výhradně na vlastních modelech této automobilky.

V kariérním režimu začnete jako bezvýznamný řidič bažant v takové malé plecovce, pro čemž se můžete propracovat až

k titulu mistra světa - mezitím se ale musíte utkávat s dalšími majiteli fordů a získávat body do šampionátu a peníze za ceny.

Bohužel, ani některak nepřekvapí, že pro svou omezenou rozsahe Ford Racing jako hra trochu nudná. Ostatně závodit v důvěrně známých, každodenních autech s malým výkonem nebylo nikdy něčím, na co by se člověk ně ak těšil a to tehdy, když vám AI servíruje v lázstvi doslova na talíři. Ford Racing tedy vyvolá asi stejné uspokojení, jako zde Fordem Ka v dopravní špičce. Tedy ne, je prosně třeba předělat. ■

Nick Ellis



„Ford Racing tedy vyvolá asi stejné uspokojení jako jízda Fordem Ka v dopravní špičce.“

NAZOR

PLUSY

- Hně s velkým menu
- Nedělní pravidky
- Všechny nejnovější modely

MINUSY

- Neschopná konkurence
- Nedělní pravidky
- Žádné Carlinovy an Capr

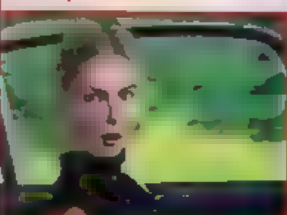
PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Mě, byt hře,nost sle spář trochu zasavá, potřebuje hra podstatně výše t Fox tscem ovládané vozů potřebu zásadu, rozrovou operac aby jezdiv trochu lépe, na bude Ford Racing totálně na odp s jak to dopadlo z s t me v playtestu v pr štím číslé

007 Racing

CO MÁ TOHLE ZNAMENAT? BOND VE SVÉ VLASTNÍ ZÁVODNÍ HŘE? PŘIPOJTE SE KE Q A DOZVÍTE SE VÍC.

ACH, JAMESI



Ta byste prostě nebyl vy, kdyby tu nebyla spousta krásných žen v ohrožení. Anebo se snad mylím, pane Bonde? Tohle je složná Christine Little. Přestaňte se uculovat.

VYZBROJ

Rakety jsou skvělé pro bojnutí nepřátelských aut, tak je sbírejte co nejpečlivěji. Kulomety ve světech jsou běžný standard, a až vám budeme moci věřit, poskytneme vám ještě nějaké dokonalejší zbraně z Q Branch, například laser na kolech.

HAZARD SE ZDRAVÍM

Můžete si myslět, že jste neznatelný, ale auta rozhodně nejsou, a tak na ně dávejte pozor. Pokud tento ukazatel přejde klesne, můžete klidně zamávat jak ztracené mšce, tak bonusu.



Aťady jste, Bonde. Čekal jsem vás. Že jste se zapomněl s naší novou instruktorkou, říkáte.

Tomu bych docela věřil. Ale teď poslouchejte, 007, tohle je zatračeně důležité.

Jako kdyby jeden svět nestačil Electronic Arts a děbelsky inventivní Q Branch se spojily, aby vám přinesly závodní hru zcela založenou na Bondy. Hra není ještě úplně hotová, ale vysoké šarže v PlayStation Magazínu mne požádaly, abych udělal rychlé preview určité polce vašeho počítače, aby jste věděli, co můžete čekat až se hra dostane v prodeji na trh.

Neohrajte na nás p tomce, milý 007, my v mě že navzdory názvu tohle není žádná tradiční závodní hra, kde se vyměňují pneumatiky a podobné věci. My moc dobře víme, jak rád s špičce ruce. Proto je hra spíš něco na způsob Drivera, v níž dostanete přehled o všech těch nádherných a drahých vozech, a to v 15 rychlostech, svět zachraňu, tich m s ch v řadě exotických míst sahajících od Jižní Ameriky až po Monako.

Čeká vás obvyklá sbírka politických teroristů, šílenců a naprosto zkažených genů vědci, nájemných vrahů a překrásných vražedků, jež je vám dovo-

zeno zabít. A pokud se vám podaří přivést tyhle všechny před spravednost, máme takový dojem, že pak vás čeká tak trochu drsný režim to za odměnu.

Q Branch a MI zůstávají v kontaktu přes satelitní spojení, jehož prostřednictvím vás aktuálně informují o úkolech vaší mise, nabízejí rady a dávají pozor, abyste nespádli do nějakého průšvihů. No prostě, znáte to, Bonde. Hlavně buďte co nejvíce potchu.

Po našem soudu vše zatím nasvědčuje tomu, že hra bude docela zábavným kouskem. Je zde nicméně nepatrná obava, že celá tato záležitost by mohla být příliš

„Je to spíš něco na způsob Drivera, kdy se můžete projet ve všech těch autech, která má Bond rád.“

kratká, aby dokázala zabavit někoho, jako jste vy, kdo dokáže udržet jistou dávku minimálního soustředění, libovo ně dlouho ovšem vás by zase mohl a přitáhnout možnost vylepšení svého stávajícího skóre a ziskání přístupů k utajeným prvkům.

Tak to by pro teď bylo asi vše, ovšem rozhodně si nenechtejte ujít přílohu recenzí, jež přineseme už v příštím čísle časopisu. A pošlete mi sem Money Penny, potřebuji vyslechnout, Panebože, kdy vyrostete. 007? ■

Nick Ellis



ZAKERNA FINTA

Jednoduchá, ale účinná. Vozíte plechovky s olejem a pořádně to nepříteli namazáte, jen ať se vynáší. Také můžete použít kouřové kanystry a ztratit se v oblaku dýmu.

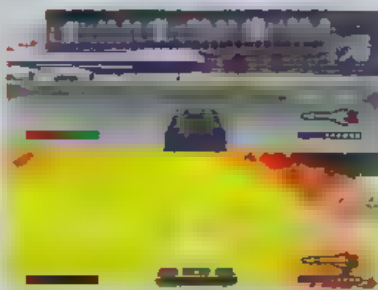
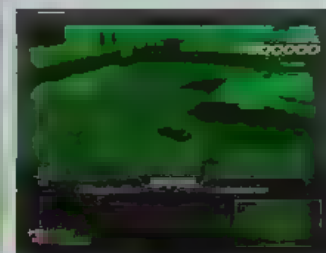
ŽIHADLO DO ZADKU

Ano, přirozeně, nové laserové naváděné střely stinger naženu střech každému. Než kři v terénu je poschovával po cestě. Obzvláště se hodí pro likvidaci otravných letadel.



Dálkové ovládání

Bohužel tady došlo k poruše v tranzitu, takže musíte BMW řídit přes dálkové ovládání a navigovat prostřednictvím průmyslových kamer v budově.



Pro dva hráče

Pokud se budete chtít pobavit, 007, pak tu je pro vás režim pro dva hráče, kde můžete hrát buď proti kamarádovi, anebo v týmu. Čeká vás spousta zajímavých akcí, ale dosud se nám do nich nepodařilo získat přístup.



NE NECHTE SE ZLOMIT

S touto extra záležitostí jste už možná seznámeni. Pro dočasnou nezranitelnost stáčí pancéřový štít.

NAZOR

PLUSY

- vysoká oktanový děj
- šikvé auto
- Je to Bond

MINUSY

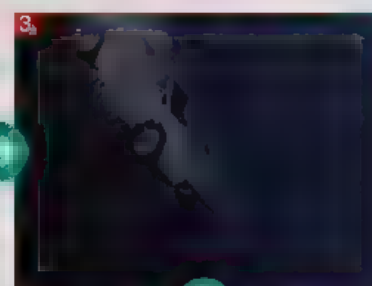
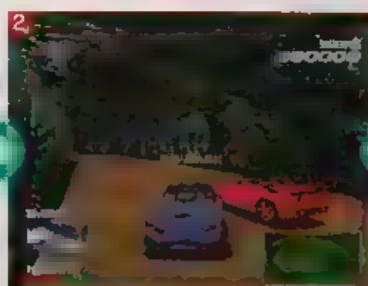
- jenom 15 M s
- Někdy je lepší chodit
- Motoru máví divný zvuk

PŘEDBEŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Informace, které jste obdrželi, v této zprávě jsou přibližné. Pokud se tyto dokumenty dostanou do nepovolených rukou, bude vášnivě způsobem ohrožena národní bezpečnost. Konejte proto svou vlasteneckou povinností a časopis o tomto tématu nečtejte.

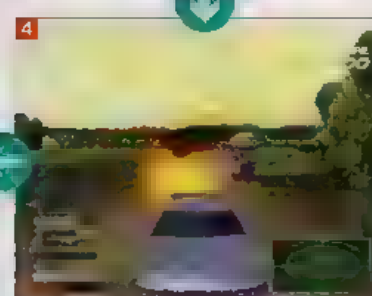
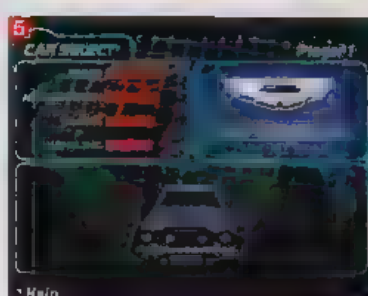
HVĚZDNÉ VOZY

RÁDI BYCHOM JE PRO ZMĚNU JEDNOU VIDĚLI V CELKU



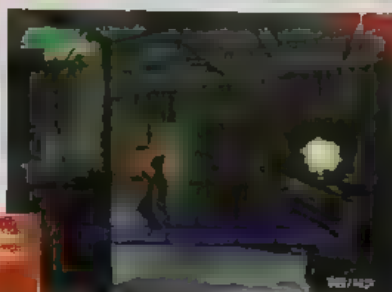
Záběry na vaše auta v intro sekvenci by vám měly trochu připomenout, proč jste si je vybrali. Q Branch dělá, co bylo v jejich silách, aby upravila DBS Lotus i Z3 a vy jste mohli své mise provést tím nejstylovějším způsobem. Co kdyby se je jednou zkusil vrátit zpět v celku? Vždyt víte, jaký máme vztah ke svým vynálezům. A na autech si Q obzvláště potrpí.

Aston Martin DBS (Goldfinger)
BMW Z3 (Zlaté oko)
Lotus Esprit (Špión, který má milovat)
BMW 750i (Zitrón nikdy neumírá)
Aston Martin Vantage (Žít a nechat zemřít)





Chování: James Bond je v této hře velmi podobný Jamesu Bondovi z filmů. Je velmi rychlý a přesný. Jeho výstřelky jsou velmi přesné a jeho chování je velmi podobné Jamesu Bondovi z filmů. Jeho výstřelky jsou velmi přesné a jeho chování je velmi podobné Jamesu Bondovi z filmů.



Libra: James Bond je v této hře velmi podobný Jamesu Bondovi z filmů. Je velmi rychlý a přesný. Jeho výstřelky jsou velmi přesné a jeho chování je velmi podobné Jamesu Bondovi z filmů.



JMENUJI SE BONG. JAMES BONG.



The World Is Not Enough

pro svátečního hráče je *The World Is Not Enough* zvládnutelný

FAKTA

- VYDAVATEL
- VYROBCE
- DATUM VYDÁNÍ
- ŽEŘOVNÉ OMEZENÍ
- POČET HRÁČŮ
- ANGLOČINA

Electronic Arts
Black Ops
V prodeji
15 a více
1
Nenáročná

EONG je totiž zvuk, který v této hře uslyšíte nejčastěji, vždycky když vás vystřelí nějaké kulky proletí přibíhajícími cannon fodderem v modré čepici a naráží na kov pancéřovaných dveří. Obojího - lidí v modrých čepicích i pancéřovaných dveří - je v této hře více než dost. Ale nechtěl bych to podceňovat: zhruba stejně často uslyšíte také BENG. A to už ani nemluvíme o FFFT, které vyluzuje váš šestnáctiranný Wolfram P2K s tlumičem, BADDAM, se kterým se hlásí o slovo věrná sniperka AR36, nebo lahodné BRRRRRRRT, se kterým se ozývá automat Koffler K55. Co se tím snažím naznačit? Zřejmě to, že se ve hře *The World Is Not Enough* hodně střelilo. Upřímně řečeno - a já upřímný být chci, jen se podívejte do mých vyčurávaných očí - ve hře *The World Is Not Enough* se prakticky nedělá nic jiného. Ale začneme do začátku.

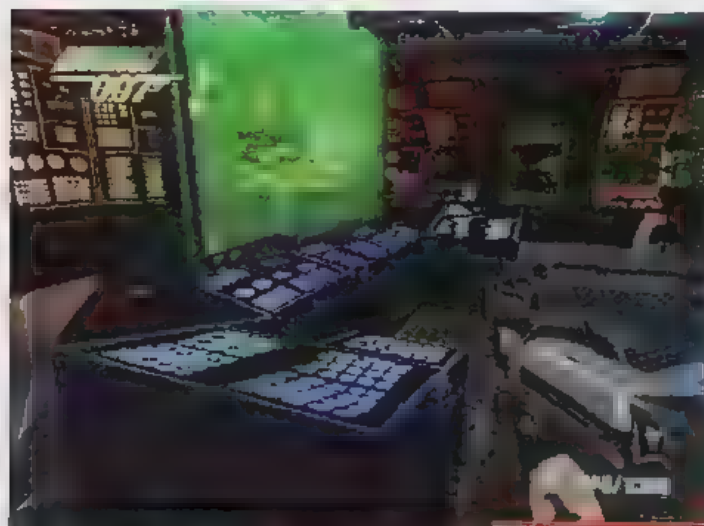
Filmové licence jsou v herním světě vždycky ošemetná záležitost. Obvykle se na nich negativně podscrábou dvě věci

za a) by měly mít aspoň něco společného s filmem, což už je samo o sobě trochu svazující (a upřímně řečeno - proto že já upřímný být chci, jen se podívejte do mých skelných očí - většina vyvořů nejsou zrovna gigantická invence, aby dokázal přilákat na dané téma s nějakým geniálním nápadem), a za b) musejí být na trhu rychle. Pokud možno ihned. Přesně řečeno kolem data premiéry, protože to je rojení hejlů, ochotných utratit nějaký ten peníz za něco, co má svou slávu s jejich čerstvě obětním filmem nejspíš není dlužno. Většina filmových licencí jsou horečně zfilmované rychlovačky, které nepřečkají ve vašem PlayStationu ani pár nocí. Je jedno, kolik je v nich užasných digitálních filmových sekvencí, stejně skončí na dně šuplíku (pokud samozřejmě něco s tak nechuťným názvem doma máte). U Bondy je tohle jev obzvláště smutný, protože bondovky jsou klasika, a když se s nimi provádí něco nepatřičného, člověku to doslova rve chlopu.

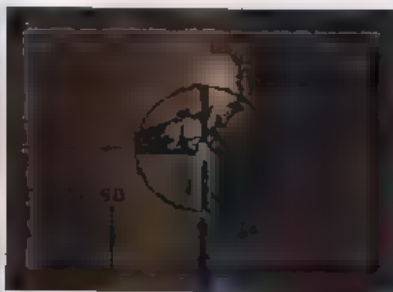
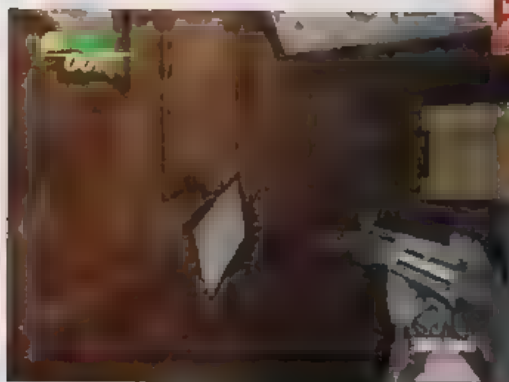
Playstatonová hra podle předchazce, c. Bondovy eskapády (*Tomorrow Never*

Dies) byla ukázkovým případem - na rychlo vykrknutá a dost průšvihů. Průšvihů o to větší, že ho bylo s čím porovnávat. *Goldeneye* pro Nintendo 64 by o tom mohl řádně povědět a ukázat všem, jak by se to mělo dělat. Konkrétně řečeno: nepříliš varianta pro Bondy není tombaroderovský systém, a e střelka v první osobě. Protože každý by chtěl být Bond. Každý. A střelka v první osobě - to je přesně to, co *The World Is Not Enough* je. A to, že vychází přesně rok od premiéry filmu, kterým by a inspirována znamená, že tady bod b) průšvihů hástve filmových licencí nepatří a že tvůrce měl na vývoji času víc než dost. Ne že by to nebylo vidět.

Rozeznáte to hned prostým pohledem na grafiku. Je skvělá. Ještě o nějaký ten stupeň lepší, než v *Medal Of Honour Underground*, hlavně co se týče postav, které při pohledu zblízka vypadají dost dobře (upřímně řečeno - a já upřímný být chci, jen se podívejte do mého skelného oka - pohled zblízka příliš nedoporučuji, protože většinou se také spočívá v pohledu do úst hlavně pivaři).



První
screenshot z hry
The World Is Not Enough



Bond
v roli Jamesa Bonda
v hře The World Is Not Enough



Je to prostě stará dobrá střílečka doomovského typu,

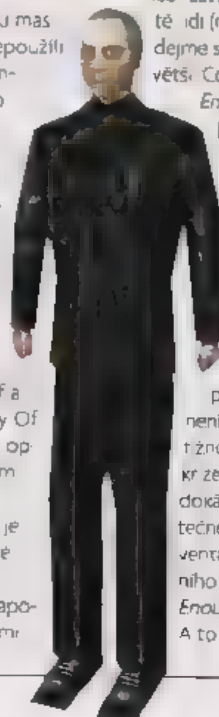
co vám před msi vykadává vaše setka M. Nevěřte! Nevěřte ani Moneypenny, která dělá, že se o vás bojí. Je to stará potyrecká rašp. Nevěřte nikomu, když vám z ústřed M6 ohlas, že tito bodyguardi jsou ve skutečně vyzbrojeni, a děj se jim vyhněte" de facto to znamená, že se musíte za nejvyšším rohem na jednoho z těch šašků se zelenou kravatou vrhnout, umlátit ho pěstí, sebrat mu automat a vyčistit celé patro. Mohl bych uvádět další příklady (například pátý level v Night Watch se tváří, že jeho hlavní náplní je tise se sunout temnou vlnou. Elektry a prohledávat ji nesmysl, pod statou je všechny strážce brutálně zmasit, zlikvidovat a teprve potom si v klidu prohledat dům), ale myslím, že už jste to pochopili. Řekněme si to na rovnou a upřímně: protože já upřímně bych chtěl jen se podívat na své kuří oko. The World Is Not Enough je prostě stará dobrá střílečka doomovského typu, která se zákeřně maskuje jako sofistikovaná bondovská špionážka, kde budete hodně používat techniku a vychytané gadgety od R. Zapomenejte na to a snažte se

všechny zabít (jenom nevnuťte, že to hra nemá ráda nastěst, v této hře moc nevnuťte, di nen).

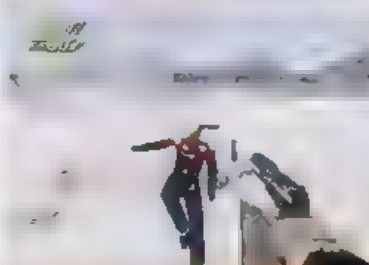
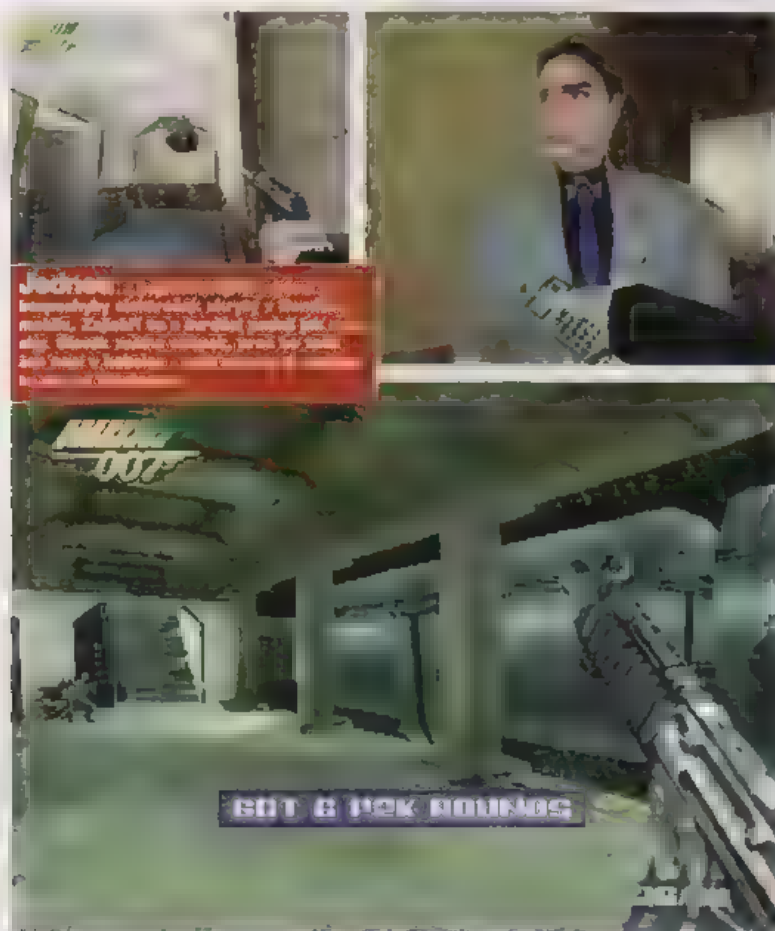
Tedy, je že byste něakou mas kovanou techniku sem tam nepoužili (například hod nky v levelu King's Ransom), ale většinou je to v celkem jednoduchém módu. Vezmu dakty oskopicky skener se mu otisky z termosky mrtvého strážce, přiloží skener k čidlu dveří a ty se otevrou, je to sice fajn, ale tlačítka v Quakeovi 2 byly občas složitější. Charakteristické je, že tím nejzajímavějším gadgetem ve hře je rodinná videokamera ve skutečnost kamuflovány minomet (v úrovni City Of Walkways s ním sestřelíte dva opruzující vrtulníky s větrovězným cirkulárkami).

Dobře, opomínáme teď to, že je The World Is Not Enough ve své podstatě jen zakuklená pramat všech stříleček v první osobě: zapomeňme na její heřtriky, kterými

se nám snaží nakecat, že je něco, co není koneckonců to, že je to c stokrát větší "zastřel všechno, co vidíš" by spouštějí (například mně) nevadilo a vydejme se k problému, který je daleko větší. Což je rozsah. The World Is Not Enough má celkem jedenáct mis (Courier, King's Ransom, Cold Reception, Russian Roulette, Night Watch, Masquerade, Flashpoint, City Of Walkways, Turncoat, Fallen Angel a závěrečný Mettdown) za ozvených na scénách z filmu, a to je zoufalé málo. Jedenáct mis samo o sobě už není tak závažný počet, a když k tomu připočítáme, že většina z levelů není nijak rozsáhlých a že jejich obtížnost je na základní úrovni (jediné krize nastupují ve chvílích, kdy si nedokážete v rozhodující chvíli dostatečně rychle prohledat vyzbrojené inventáři), vyjde nám, že pro svátečního hráče je The World Is Not Enough zvládnutelný za cca třetí den. A to teda fakt není moc.

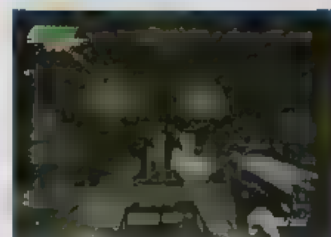


The World Is Not Enough

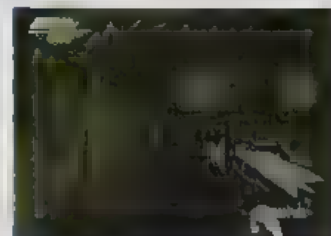


JAK...

NADĚLAT Z PADOU- CŮ KAVÁN



Přestřelka v kavádřové boudě, kde jste zhyčeny spolu s nukleárními řadry Christmas Jonesová nepředstavuje (ostatně jako nic v této hře) větší problém. Za prvé: vypadněte z místnosti a umístěte Bondu na vyhlednou balkonovou pozici.



Když se záporáci nehnou dovnitř, ohvíli počkejte, než jim jejich omezená AI řekne, jakým směrem se mají hmoždit. Začnou šplhat nahoru. Za své pozice je můžete likvidovat jako na báčicím pásu. Poutová střelnice hád.



Až je všechny vykydlíte, ještě tu máte dvě cirkulárkové helikoptéry, jejichž rotory by si zasloužily trochu oddechnout od všeho toho lítání. Teď vám přijde vhod váš minomat kamuflovaný jako videokamera. Natočte si prima domácí video. Eda Hrušák bude mrkat.

...která se zákeřně maskuje jako špionážka.

Jsem u posledního odstavce, do kterého se recenzent zpravidla snaží nacpat něco jako shrnutí, ale já myslím, že víte, co tady zazní. Za to, že si *The World Is Not Enough* hraje na bůhv jak promákanou a komplikovanou hru (strate gického myšlení si trochu užijete teprve v závěrečném levelu), za to bych žádné body nestrhávala - běhat po hradce vykreslených chodbách s rychlopalným automatem v ruce a s bondovským hudebním motivem v uších mně osobně připadá jako dost dobrá zábava. Ale nemá to důstojnost děkuji na playstationovou hru, kde je hrací doba někdy kanásobně kratší než u PC her. A tady nepatří to samé co u mnisukni - totiž že čím kratší, tím lepší. Spíše je to tak, že jak obráceně. ■

Štěpán Kopřiva



LÍBÍ SE VAM?
ZKUSTE TŘEBA...
MEDAL OF HONOUR
UNDERGROUND
Str. len, Němcu v okupované Evropě
Atmosféra dětské skvělé ovládnutí
Intenzivní hrstelnost

OFFICIAL BEST
PlayStation
Magazin
VERDIKT

- GRAFKA
- HRATELNOST
- ŽIVOTNOST

Technicky je ideální na každém počítači 9
Dost nízko nastavená obtížnost, ale přesto si člověk užije 7
Krátká, ale živá a plynulá hra 5

■ CELKOVĚ
Staré dobré dobrodružství v prostředí ze složité strážní se spoustou technických figlů. Když to nescerete, budete se dobře bavit. Bohužel ne dlouho.

7

Z DESETI



WRESTLINGOVE HRY UŠLY V POSLEDNÍ DOBĚ POŘÁDNÝ KUS CESTY.



WWF Smackdown! 2

Hratelnost se dočkala zrychlení, borci reagují na zmáčknutí

FAKTA

■ VYDAVATEL	Jukez
■ VÝROBCE	V prodeji
■ DATUM VYDÁNÍ	15 a více
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ	1 až 4
■ POČET HRÁČŮ	Nepotřebná
■ ANGLOČINA	

Wrestling je zábavná věc. Ne že byste se při něm zrovna třískali smíchy, spíš si při něm zařadíte. A tady jsou ti nabušení borci vyfěšákováni v přilehavých oblečcích z lykry. První svaly se jim vzdouvají jako hrud domorodých obyvatel v dokumentárním filmu o Africe a nemůžou se dočkat, až se poperou. Američané to nazývají "sportovní zábavou" a wrestling je koneckonců oblíbený i v celé Evropě (viz žebříčky na str. 17). Přestože však u nás wrestling není zrovna populární, měli bychom mu věnovat pozornost - paradoxně totiž právě proto, že jde více méně o show, vypadají wrestlingové hry věrohodněji než cokoliv jiného.

Historie wrestlingových her je plná vybělených kostí těch, kdo se pokoušeli relativně neúspěšně. Léta letoucí se nikomu nedařilo ztvárnit pod vlnou atmosférou skutečného wrestlingu a prvním úspěšným pokusem se stala až původní WWF Smackdown!, která z této "sportovní zábavy" udělala skutečnou interaktivní zábavu. Smackdown! tehdy před

čí a své konkurentky o tolik, že vlastně ustanovila nový žánr. Mezí starým wrestlingovým hrami a touto novou byla obrovská propast.

Po tak skvělém první dílu, to má ale pokračování s úplným názvem WWF Smackdown! 2: Know Your Role přec, jen těžko. Přestože oproti originálu nejde o žádný převratný skok, bylo ve Smackdown! 2 vylepšeno všechno potřebné hra se s tím ale nespokojila a pustila se do vylepšování obřadů, které již v prvním titulu vypadaly dokonale. Navíc přidává i množství nových prvků. Některé z nich jsou jen triky, jak přilákat pozornost, zatímco jiné v každém slova smyslu dramaticky ovlivní hratelnost.

Začneme jedním z nich, a to číslem 50. Vyjadřuje počet hráčů, které máte na výběr a ve srovnání s ním bledne sláva davů v současné Street Fighter. Nechybí tu žádný z favoritů: The Rock, Mankind, Undertaker, Stone Cold Steve Austin atd. Nechybí tu ani děvčata. Tori, Stephanie McMahon, Lita a Hardcore Holly. Dále jsou tu borci s hroupými jmény

Grandmaster Sexay, Mr. Ass, Buh-Buh Ray Dudley, Ken Shamrock, Val Venis a Scotty Too Hotty Krucik. Do ringu můžete dokonce přivábit managery a komentátory a uštědřit jim pořádný výprask (Kéž by tento prvek obsahoval víc sportovních her.)

A navíc, každý z těchto 50 různých bojovníků má vlastní osobité pohyby a indikativní ovládání, i když se některé pohyby překrývají, ale co byste čekali, když máte co dělat s 50 postavami? Jí fakt, že je každá úplně jiná a že je od sebe rozeznáte je úspěch.

Dále tady máme nové herní režimy, ještě dříve než se vůbec dostanete do ringu. vás čeká víc vedlejších aktivit v šatnách, kancelářích, sprchách a restauracích. A když už se mezi provazy protáhnete do ringu, je na vás zkrátka zvolit si žilny masakr v k eci režimu Hell In A Cell (až se z ní dostanete, můžete pokračovat v boji nahoře a následně svého protivníka napasovat okem zpátky dolů). Table Match (rozbijte svým protivníkem stůl) nebo skvělý nový Ladder Match (kde borci používají žebříky jako plošiny



JAK...

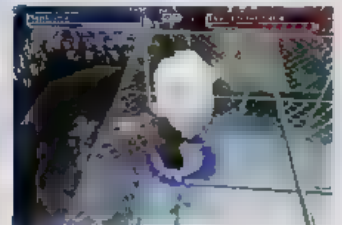
SI VYTVOŘIT VLASTNÍ NADÁVKY



Popichovat protivníka, aby se do vás pustil a ještě větší varvou, je způsob, jak ve wrestlingu zvítězit. Nyní, poprvé v historii nejste omezeni předvalenými nadávkami.



Nejprve přejdete do editoru nadávek a přečtete si seznam posměšků, které jsou okamžitě k dispozici. Všimněte si, jak se na obrazovce nadávky zobrazují, objeví se mezi horní a spodní polovinou zápasníka.



Stejným způsobem jako třeba v Music namícháte tóny - můžete tedy z jednotlivých slov sestavovat nové posměšky. Pokud to uděláte správně, nebude váš bojovník vypadat, jako že se právě ponořil do hluboké meditace. Na rozdíl od toho našeho

tlačítka chvályhodně bystře

pro boj, i jako máinko větší paice). Pak je tu také stádisc plna, kde popadnete bezv ádného zápasníka, chvíli ho taháte kolem a pak s ním mrštíte do rakve Kouzelné!

Hratelnost se dočkala výrazného zrychlení - borci reagují na zmáčknutí tlačítka chvályhodně bystře. Je teď mnohem snazší vymánit se z nepříjemné pozice v rohu a potěšit vás rozšířená škála pohybů pro boj, v týmu nebo dvou proti jednomu, k nimž patří houbkové bombardování a Dudley Brothers' Death Drop.

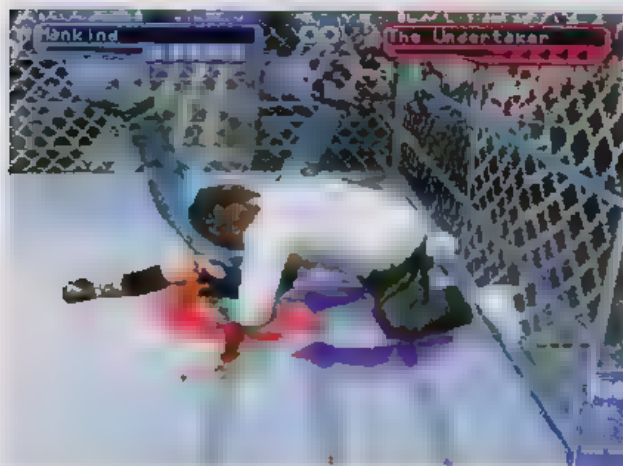
Jestě vám to nestačí? Pod vame se tedy na všemožné nastavitelné vo by Třeba režim Create-A Wrestler - asi ne méně povedená část původní hry - je opět zde, ale byla do značné míry vylepšena. Tentokrát si můžete vytvářet dokonce vlastní nadávky. Můžete totiž vychytat různé managery a dát jim do práce vybrané wrestlingové superhvězdy nebo podomácku udělané bezejmenné borce. Ti kdo si libují v televizních mohou dokonce zrežimovat ve kou milionovou show pro kabelovou televizi.

A navíc si mohou hráči kteří hledají více než bezhlavé šíření, za hrát epicky režim Career plný úspěchů - pádů skutečného wrestlingového zápasníka.

A pak tu samozřejmě máme nezbytné režimy pro více hráčů - které se pro mnohé stanou největší atrakcí - v nichž se mohou zapojit do vyše zmiňovaných skupin až čtyři hráči najednou.

Asi jednou obasit kde Smackdown 2 nepředělá svou předchůdkyni, je tedy nakonec grafika. Se vzhledem nic podstatného v nepořádku není - skvělé animace, žádné zádrhy a skvěle zřetelné zápasníky. Jen ve srovnání s původní hrou nedošlo k výraznějšímu





JAK...

ZÁPASIT JAKO ŠÍLENEC



Wrestling, to nejsou jen suché rány a lámání kloubů. *WWF Smackdown! 2* vám dává možnost dovést bojovníka až k neslychanému extrému kreslaného násilí. Vidíte ten stůl? Můžete s ním protáhnout protivníka po hlavě nebo můžete protivníka naopak hodit na stůl (jako na obrázku), obkročmo se na něj posadit a vyzkoušet pohyb škrání.



Novým prvkem jsou ve *Smackdown! 2* štafle a i přes své rozměry mohou posloužit jako účinná palice. Účelnější ale je se z nich odrazit.



A nekonec tu máme *Hell in A Cell*, kde je hlavním prvkem tato ohromná klec. Můžete z ní vyvrst jednotlivé pláty a použít je jako zbraně nebo štíty, nebo z klece můžete utéct, vyšplhat po ní nahoru a vystavovat se nahoru jako oholaný King Kong.

**LIbí SE VAM?
ZKUSTE TŘEBA...**

WWW.SMACKDOWN!

Na a le daleko před ostatním wrestlingovým hrami. Tedy kromě vlastního pokračování.

Nad celou hrou se nese řev

vyepsen přestože se tu více používá full motion video. Překvapením asi bude, že hra kazí zvuk nad celou hrou se nese nespécifikovaný řev, z něhož vystupuje jen nejhlasitější chrochtání a posměšky z davu.

Podtrženo a sečteno. *Smackdown! 2* je sama o sobě působivá hra a zároveň kvalitní pokračování. Co se životnost týče je jen málo her, které se jí přiblíží a když dojde na volby nemá neméně konkurenci. Kdybyste ale zavrhli polovinu všech režimů a voeb stáre před vami bude ležet kvalitní wrestlingová hra. Pro zasvěcence se stane bazárnem vzešlým přímo z wrestlingového nebe. A ti, kdo dosud nezáskusí rozkoše tohoto žánru, mají nejepší přívětivost oběknout lyru a začít mout místo v ringu.

Paul Rose



PlayStation
Magazin
VERDIKT

- GRAFIKA
- HRATELNOST
- ŽIVOTNOST

Světlé ani tuc... ysaue... a... h... k... h... zapas... kl...

Na jednoduše je tohle... se... o... m... 10

Az... b... z... n... e... a... a... hra... 9

■ CELKOVÉ

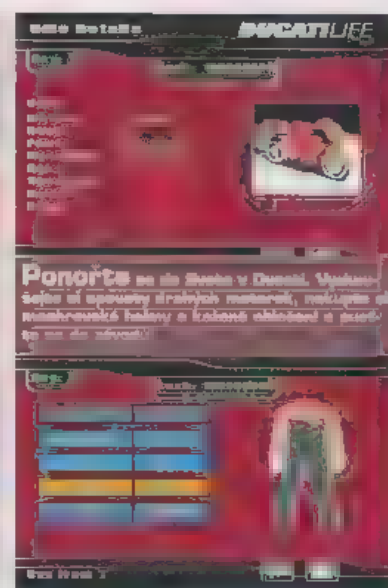
Tamto ubíje... je... než jen nejlepší wrestlingovou hrou. *Smackdown! 2* pozvedl žánr... žánr... do... klasy... k... m... h... proud... toto pokračování... je... eště... kus... dal... a... v... d... v... n... e... s... t... nejlepší... si... p... s... u... l... a... n... e... h... r...

9

Z DESETI



Jdeme na to: bylo oznámeno, že jedná z křižáckých motorů, typ 900, bude brzy vstoupit na zjezdných linek. Tedy si můžete vyprobat, jaké se stane rychlostí 300 km/h uliční motocykl. Našim zájemcům tedy představíme skvělý výhledový test.



VYZKOUŠEJTE SI ITALSKÉ PLNOKREVŇÍKY.



Ducati World

Jiné motorkářské simulátory proti ní vypadají jako batolata.

FAKTA

■ VYDAVATEL	Acclaim
■ VÝROBCE	Attention To Detail
■ DATUM VYDÁNÍ	Prosinec
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ	Žádné
■ POČET HRÁČŮ	1 až 2
■ ANGLIČTINA	Nepotřebná



Simulátory závodních motorek se na PlayStation zatím nijak zvlášť nepředvedly. I poslední dva měly každý své mouchy. *Castrol Honda VTR (6/10)* byla kritizována za možnost závodit jen s jedním modelem a za nepřesnou low-res grafiku; *Moto Racer World Tour (7/10)* byla zase vycitána nepřiměřená obtížnost. *Ducati World* slučuje realistické ovládání, 40 typů strojů a vzrušující bleskovou arkádovou akci, naděje tedy žije.

Hra je rozdělena na režimy Quick Race a Ducati Life, přičemž druhý jmenovaný je očividně inspirován režimem GT z *Gran Turismo*. Není nijak zvlášť složité, protože je tu jen jeden výrobce, ale přesto vás pěkně pozvolna vede od prvních krůčků sotva se potácejícího jízdy až k machrovinkám mocného děmona sítě. Cestou můžete nakupovat no-

vě stroje buď u autorizovaných dealerů nebo z druhé ruky přes inzeráty v *Ducati Magazine*. Už vás motorka omrzela? Prodejte ji, zajděte do obchodu a kupte si fajnovou novou mašinku a parádní hejmu, k tomu.

Rychlé závody režimu Quick Race vám otevrají unikátně konstruované tratě a všechny možné typy bků. Ducati s nimiž se pak můžete pustit do režimu pro dva. Najdete tu všechny stroje, počínaje prvními modely Cucciolio z 50. let, což bylo v podstatě kolo opatřené motorem, a konče super vykonými žihadly typu Foggy 996. Tratě nabízejí různou úroveň obtížnosti, takže třeba v Neon City se můžete prohánět na plyn, ale pokud se o něco podobného pokusíte v City Heat vyjetíte ze zákeřných šikan a rozplácnete se na zd.

A při takových kol zích, kde praska kosti a lámou se páteře, se budete pěkně

svíjet. Říďte se s inici rychleji než ohař na steroidech a najednou ouha, zachytete o ochrannou bariéru a zeni se vám vymlkne z rukou. naperete to do protěs, zd a čeká vás dvacetimetrový vyhledkový let s ne zrovna šetrným přistáním. U motorek stars ho data výroby jsou koize ještě nepřijemnější, protože pak dlouho trvá, než opět dosáhnete maximální rychlosti a to, je právě to, o co tu jde. Jedním řešením, je jako ostatně všude trénink. Stejná firma již dříve vydala futuristické tituly *Rollicage* a *Rollicage 2* a na hře je dobře patrný jejich vliv, tedy v každém slova smyslu. Pustte se do spolupráce s technickým machry z Ducati kteří vám pomohou doadit realistické řízení, a ostatní motorkové simulátory budou oproti *Ducati World* vypadat jako neohraná batolata. ■

Karel Břiza

PlayStation
Magazin
VERDIKT

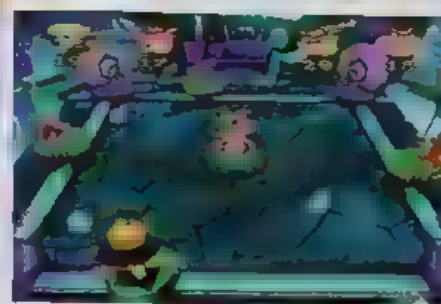
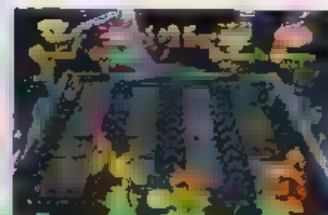
- GRAFIKA
- HRATELNOST
- ŽIVOTNOST

Sam tam poskakuje, ale celkově to docela jde. 7
všemohoucí je a divně vypadá, ale to už je ovládání. 7
Režim Ducati Life představuje dlouhodobou zábavu. 8

■ CELKOVĚ
Směs realismu a realismu, super rychlou arkádovou akci a autark managementem. *Gran Turismo* zachycuje správně principy, takže *Ducati World* nad všechny ostatní motorkové simulátory.

8

Z DESETI



NEVÍTE, JAK NALOŽIT S VOLNÝM ČASEM? *CRASH BASH* JE TA SPRÁVNÁ ODPOVĚĎ!



Crash Bash

„Díky této gumovou palici a dláto vyčesáte si z vlasů piliny“

FAKTA

■ VYDAVATEL	SCEE
■ VYROBCE	Eurocom
■ DATUM VYDÁNÍ	V prodeji
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ	Žádné
■ POČET HRAČŮ	1 až 4
■ ANGLOČIŠTINA	Nepotřebná

Rok se sešel s rokem a máme tu zase Vánoce. Období klidu, míru, lásky a pohody, období vanilkových rohlíčků, bramborového salátu a zaskočených rybích kostí. Nejslavnostnější část roku, která završuje jednu etapu našeho života a slehka otevírá dveře blízké, i když zatím ještě nepříliš konkrétní budoucnosti.

Možná právě proto jsou Vánoce u většiny lidí těmi nejpříjemnějšími svátky v roce. Zatímco nám ostatním nezbyvá nic jiného než na, ti si cokoli, co by nám pomohlo bez závažnější duševní újmy přežít. Pokud jste až doteď nacházeli útěchu jen ve stryčově řezbářské dílně nad vyřezáváním dřevěného Betléma s obscénními motivy hebrejců s ovce, pak směle odhodte gumovou palici a dláto. Vyčesáte si z vlasů piliny a připravíte se na *Crash Bash*.

Co že to vlastně ten *Crash Bash* je? Vezměme to od začátku. Vyberete si jednu z osmi klasických a notoricky známých postavček, jako jsou například Crash Bandicoot, Coco, Tiny, Dingodile nebo Dr. Cortex, a s ním se musíte pokusit zvítězit ve 28 jedinečných minihrách. Na prvním podlaží

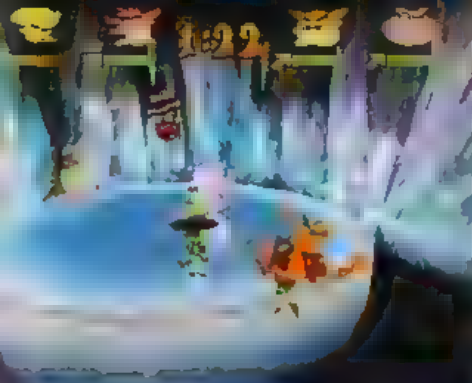
máte přístup ke čtyřem minihrákům, pokud v každé z nich zvítězíte a porazíte prvního bossa excentrického ma skeho náčelníka s velice nepříjemnou zdobenou sukovicí, otevře se vám cesta do druhé úrovně. Na každém podlaží vás čeká, modifikované a trochu obtížnější verze her z předchozího patra a vždy jedna hra nová. Všechny hry mají tři úrovně obtížnosti: za každou zdárně zdanou obtížnost dostáváte odměnu v podobě zlaté trofeje, drahokamu nebo krystalu, které se vám hodí k získání přístupu k dalším částem.

Změna obtížnosti je vyřešena rovněž velice sympaticky. Nemusíte se obávat, že se těžší obtížnost projeví jako zrychlení hry nebo se nečekaně zvýší inteligence protivníků. Tvůrce *Crash Bash* zvolil cestu stupňovaných handicapů. Zatímco v normálním módu musíte například atakovat branky protihráčů a co možná nejrychleji vstřelit 15 gólů, k získání drahokamu ve stejné hře (druhá obtížnost) budete mu-

set opět dát 15 "gólů" - vy sám budete ale moci dostat gólů nejvýše 9. Sty, váš hry se rázem změní z agresivní ofenzivy v taktickou defenzivu.

Crash Bash se dá hrát v singleplayeru, ale i jako zábavnější ale bezesporu jeho podoba mu t playerová. Každou minihu mo-





Príprava sa na miniherní šílenství

hou hrát až čtyři hráči a zábavnost jednotlivých her s rostoucím počtem zúčastněných veice narůstá. Hry samotné jsou namixovány tak, aby si každý našel tu svou oblíbenou die vlastní chut. Během hraní se setkáte s hrami zaměřenými na postřeh, akčními logickými a čas od času dokonce na vzájemné kombinace zmíněných žánrů. V autodromovém autičku budete odrazet útoky soupeřů v pinball, fotbale, na hřišti jediného medvěda budete vytlačovat soupeře z kůzky poími arény, a dokonce si ve hře Desert Fox (pouštní liska) zajezdíte v luxusním tančíku.

Crash Bash je přesně tou hrou, která vám zvedne během období vánoční zolace náladu, a pokud máte multitať a tři kamarády po ruce, ani nezařez strčíte, že sou vánoce už za vámi. ■

David Dvořák



JAK...

SPRÁVNĚ ZÁVODIT

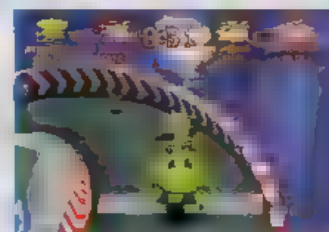
Vyházejte druhého basse (jedního medvěda v ponorce) a získáte přístup k další minihře: šílenému závodu. Cílem je dorazit první do cíle, nezáleží však na vaší rychlosti, ale na taktice.



Každý závodník má zelený ukazatel turbo rychlosti, naplňte ho pomocí energií překypujících ovoce a ve správný okamžik vyražte plnou parou vpřed.



Vyhazujte protivníky z dráhy pomocí přesně mířených nebo odražených raketových útoků.



Držte se prostředního sloupce a udržujte maximální možnou rychlost a zanedlouho zjistíte, že máte výhru v kapse.

**LÍBÍ SE VAM?
ZKUSTE TŘEBA...
BISHI BASHI SPECIAL**
úžasné originální party hra se vsá, co si jen dokážete představit

PlayStation
Magazin

VERDIKT

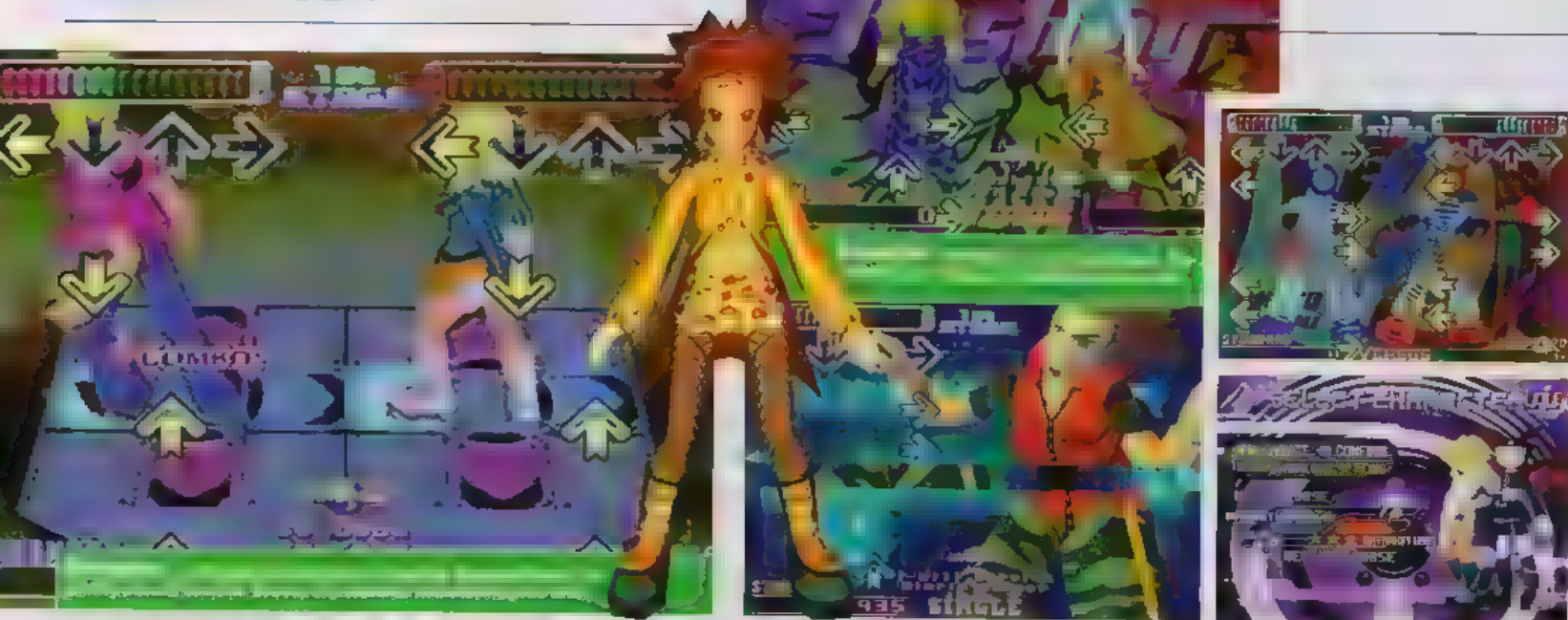
- GRAFIKA
- HRATELNOST
- ŽIVOTNOST

- Hláška pestrobarevná, invanzantní. 8
- Lehká v singlu, zákeřná v multiplayeru. 8
- 5 multitaťem neodhadnutelná. 8

- CELKOVĚ
- Crash Bash vás příjemně překvapí jednoduchým ovládním, užasnou hrátelností a nekonečnou zábavou až pro čtyř hráčů.

8

Z DESETI



LEVÁ, PRAVA, LEVÁ, PRAVA, TUC, TUC, TUC!



Dancing Stage Euro Mix

Je to hra divná, ale brilantně jednoduchá svou myšlenkou

FAKTA

■ VYDAVATEL	Konami
■ VÝROBCE	In-house
■ DATUM VYDÁNÍ	Nebude
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ	Žádné
■ POČET HRACŮ	1 až 2
■ ANGLIČTINA	Nenáročná

**LÍBÍ SE VÁM?
ZKUSTE TŘEBA...**

BEATMANIA

Díky hře ze série "beatmania", zaměřené na
bubenářství

Eancing Stage je pouze evropský název pro japonskou sérii *Dance Dance Revolution*, která již několik let dobyvá videohery i domácnosti (v Japonsku už vyšlo okolo tuctu pokračování) a teď se poprvé dostává i do Evropy. Jako většina japonského je i tato hra velmi divná, ale brilantně jednoduchá svou myšlenkou. Po obrazovce jedou zdola nahoru šipky, natočené do jednoho ze čtyř základních směrů. Vy musíte přesně ve chvíli, kdy každá šipka dosáhne vrcholu obrazovky, slápnout na příslušný směr. "Slápnout?" Ano, slápnout. Hra se totiž ovládá pomocí speciální taneční podložky (viz recenze *Jungle Book* v minulém čísle), i když ji lze (pochopitelně s větší efektivitou a nulovou zábavou) hrát i klasickým ovladačem.

Hra obsahuje okolo 20 písniček (od Gloria Gaynor a klasické *I Will Survive*

přes Boyzone a *So Good* až po neuvěřitelně uchytlné 190BPM Japan Techno) a každá z nich obsahuje okolo pěti různých krokových variant. Kombinace kroků nejsou náhodné, ale pečlivě vymyšlené tak, aby a) odpovídaly rytmu písničky a b) nutily hráče k většímu či menšímu poskakování, které by se s trochou nadsázky dalo označit za tanec. Pokud nešápete na podložku v přesné určené sekvenční, indikátor v horní části obrazovky postupně zhasíná. Pokud naopak šápete dokonale, pomalu roste (stejně jako vaše skóre). Pokud indikátor zcela zmizí, prohráli jste. A to je v podstatě všechno.

Ovšem to všechno je obaleno obrovskou spoustou drobných blbůstek a nastavitelných parametrů. Především v průběhu hry na obrazovce opravdu tančí panák (tak dobře, jak dobře tančíte vy) a v pozadí se animují psychedelické sekvence vypovídající o tom, jak s zkoufeny Japonec představuje disko

z 80. let, takže je na co koukat. Můžete si vybrat z řady různých herních módů, z nichž k nejzajímavějším patří režim pro hubnutí (zadáte svou hmotnost a počítají se spálené kalorie), nonstop mód (tančíte bez přestávek pořád dokola několik písniček, dokud nepadnete) a dvojíty mód (tančíte buď ve dvou s přítelem, nebo sám na dvou podložkách najednou!). Hra také obsahuje velmi propracovaný tréninkový mód, ve kterém si můžete opravdovými mistry a zvládnout nejtěžší skladby nezbyvají vám, než se složíte částe naučit nazpaměť!

Po přečtení předchozích odstavců vám může tahle hra připadat jako neuvěřitelná blbost. Ale věřte mi, že jde o destilaci toho nejlepšího ze super úspěšné série, je to veiká zábava a na rozdíl od ostatních her můžete tvrdit, že opravdu něco děláte pro svou kondici. ■

František Fuko

OKRAJNÍ ČÍSLO
PlayStation
Magazin
VERDIKT

- GRAFIKA
- HRATELNOST
- ŽIVOTNOST

Technicky nik, moc, ale je to fajn trip. 7
Dost jednoduché, přehledné a zábavné. 7
Dost k tomu, kdyby pro nejlepší tanečnický 8

CELKOVÉ

Tahle hra je pro vás, pokud si chcete hrát a přitom zhubnout nebo pokud máte kamarády a chcete před nimi ze sebe dělat blbce.

8

Z DESETI



DALŠÍ KONÍČCI OD MIDAS. TAK DO SEDEL.

Equestriad 2001

Primitivně naivní přístup je pro hru zátěží

FAKTA

- VYDAVATEL
- VYROBCE
- DATUM VYDÁNÍ
- VĚKOVÉ OMEZENÍ
- POČET HRÁČŮ
- ANGLIČTINA

Tantalus

V prodeji

Žádné

1 až 2

Průměrné



nu, Midasu rozhodně patří naše uznání za to, že přinesl na PlayStation. no, co vlastně. Aaa, to je ono - napětí třídních jezdeckých závodů. Bohužel trojice sestávající z drezúry, cross-country a parkuru je jaksi příliš usedlá na to, aby byla úspěšným materiálem pro videohru. Když si k tomu připočtete neúspěšný pokus ztvárnit ve hře skutečnost, vyjde vám z toho, že Equestriad 2001 je další potenciální ležák.

Nicméně nutno říct hned na začátku, že tahle hra netrpí omezeními. Jež by byla nějak vlastní parkurovému skákání, spíše je zde na vině nepovedený přístup k celé věci. Pravda, taková drezúra, ta nechytí snad nikoho. Nakonec chodit s koněm po velkém obdélníku, a zastavit pouze abyste pozdravili rozhodčí to není věc. Jež by uchvátila imaginaci a tak se tomu tak pochopitelně neděje. Ale tak je tu hlavním problémem fakt, že Equestriad 2001 spoléhá na takto primitivní přístup, a ten je pochopitelně pro hru stejnou zátěží jako metrákový jezdec na sportovním koni. Dokonce i možnosti, jež nabízejí dvě zbývající disciplíny, totiž parkur a cross-country, jsou značně omezené. Hráči v zásadě mohou na koni zrychlovat či zpomalovat, přičemž celý vtip spočívá v tom vést oře od překážky k překážce a v tom správném okamžiku stisknout X pro odskok.

Navzdory tomu, že hra pomáhá častěji rovněž banální komentář a kolbisté jsou postavena na základě skutečných míst v Kentuckly, Badmintonu či Burley před omezením hrátelnosti je téměř nemožné utéct. Nakonec tak zvládnutí celé hry spočívá v tom naučit se kdy máte cválat, kdy klusat a jak správně odskočit před překážkou - když budete tohle považovat jistě postupně vylepsíte nejeden starý rekord. Tenhle nápad je pochopitelně fajn ve hrách, jako je třeba Gran Turismo, kde můžete

cenné sekundy nasbírat precizními manévry a jzdou v té správné, nejrychlejší stopě. To v Equestriad 2001 jsou takové zisky celkem bezcenné, a to pro rychlostní omezení, stejně jako špatnou manévrovatelnost čtyřnohého závodníka - navíc celkem pohodlný přístup autorů vám neposkytuje žádnou motivaci.

Je celkem bizarní, že Equestriad 2001 skutečně usiluje o to stát se koňským ekvivalentem FIFA. Nadšenciům do jezdeckví umožňuje vybrat si mezi několika slavnými koni a před každou soutěží je vám představena diskuse a dlouhé záběry kamery. Ale to všechno je na konec k ničemu, protože hra je špatně vymyšlena jako celek. Graficky se potácí mezi dostatečným a zastaralým - což enormně dokonale souzní se zastaralou hrátelností. Pokud existuje něco na způsob kašlíčky pro playstationové hry, pak můžete čekat, že Equestriad 2001 se tam v dohledné době objeví. ■

Steve Merrett

OFICIÁLNÍ ČÍSLO
PlayStation
Magazin
VERDIKT

- GRAFIKA
- HRÁTELNOST
- ŽIVOTNOST

Neohrabaná, nezajímavá a zastaralá 4

Průměrně jednoduchá a formulkovitá 4

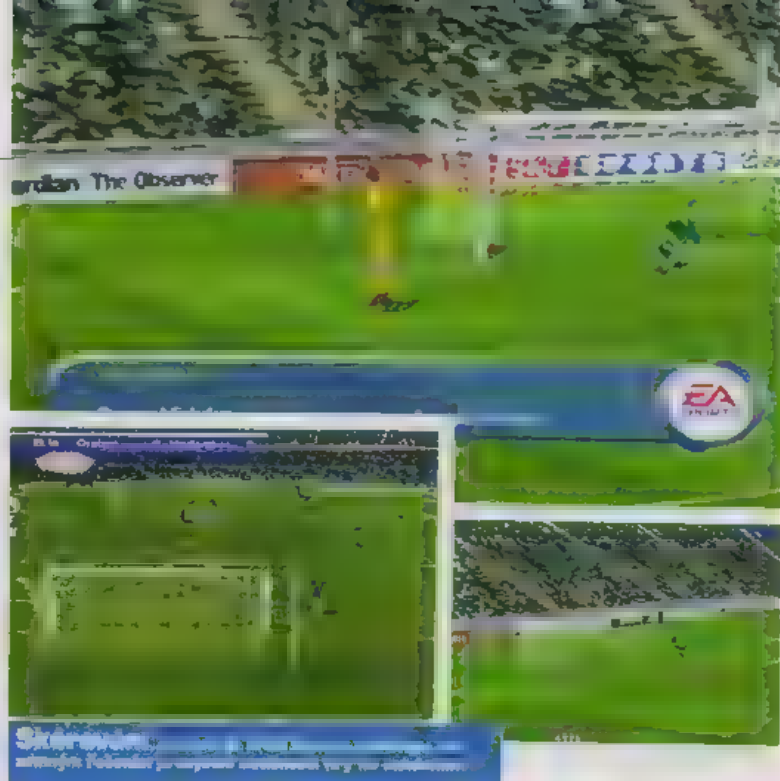
Průměrně kvalitní a to pokud počítáte dle žrů 3

CELKOVÉ

Hra postrádá ambice, snesitelnou estetiku a obsah. Ovčední naprosté neokáže zachytit smyslnost, jímž musejí být vyboření skuteční rytáci. Koňské hry se ale stěží do?

4

Z DESETI



PO NĚKOLIKA LETECH VYCHÁZÍ NA PS1 POSLEDNÍ DÍL SILNĚ KRITIZOVANÉ SÉRIE.



FIFA 2001

FIFA 2001 se stala příjemně hratelným akčním fotbalovým hrou.

FAKTA

- VYDAVATEL
- VÝROBCE
- DATUM VYDÁNÍ
- VĚKOVÉ OMEZENÍ
- POČET HRÁČŮ
- ANGLIČTINA

EA
In-house
V prodeji
Žádné
1 až 4
Nenáročná

F odzim již máme nějaký ten pátek na krku a s ním také vše, co k němu neodmyslitelně patří. Venku se pořádně ochladilo, občas nás přepadne nějaká ta deprese a herní gigant Electronic Arts vydává další pokračování své letité fotbalové série. Minulé díly se víceméně lisily pouze aktualizací sestav jednotlivých celků a hra samotná se v podstatě nevyvíjela. To se letos změnilo a poslední díl vycházející na PSX1 dostal do vinku kromě nového grafického kabátu také velmi slušnou hratelnost.

První, co vás po spuštění hry nejspíš zarazí, je velká kost hráčů. Pokud jste hráli starší díly nebo některý z konkurenčních fotbalů, pak vám případnou hráči snad až příliš drobní. To je způsobeno snahou autorů o zachycení větší části hřiště. Tím se sice značně zvyšuje přehlednost, ale na menší obrazovce jdou animace jednotlivých hráčů spíše tušit než vidět. V menu je nastavení po ožka zoom (velmi umně skrytá), která vám umožní pohled o něco přiblížit. Dokonce můžete nastavit i výšku pohledu, ale nastavení kamery se bohužel

nedá uložit, a tak budete muset uher pohledu a přiblížení upravovat pokaždé znovu. Jednou z dalších příjemných novinek je zobrazení jména hráče, který právě drží míč. Zřejmě největším grafickým triumfem FIFA 2001 je však rychlost animace. Ta byla v minulých letech kamenem úrazu a změna k lepšímu je opravdu cítit.

V minulosti však byla FIFA sérii vyčítána hlavně špatná hratelnost. EA se tentokrát snaží postavit úspěch hlavně na využití licence a hlavním tahákem se tak stala přítomnost reálných klubových celků vedených hvězdami formátu Alana Shearera. To se však letos překvapivě změnilo a díky tomu se FIFA 2001 stala příjemně hratelným akčním fotbalovým hrou, který těží ze své jednoduchosti. Ovšem sice zůstalo o téměř nezměněno, ale hra je nyní mnohem svižnější. Podstatný vliv získaly všechny speciální pohyby. Projití obránou pouze pomocí nárazů nebo přihrávek do běhu, je sice možné, ale proti špičkovým týmům se tímto způsobem prosadíte jen vzácně. Pokud se vám však podaří kličkou obejít obránce, systém obrany se často zhroutí a rázem máte potřebný prostor pro zakončení ne-

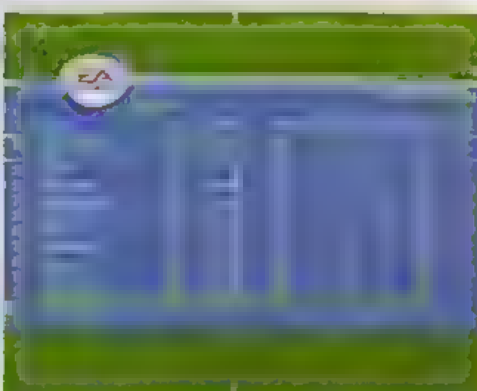
bo finální přihrávkou. Použití těchto speciálních pohybů je však možná až příliš jednoduché a hra se někdy zvrhne v úporné kličkování. Reálně nepůsobí ani velmi účinné nůžky, které jsou po centrech do vápna doslova smrtící a hlavičku je obránce jistě stěží dokáže zabránit.

Značně by se vylepsela také taktická stránka hry. Díky přepracované umělé inteligenci hráčů je nyní mnohem účinnější využití nejrozumnějších taktických nastavení, která jsou však stejná jako v minulých dílech. Ve hře se tedy velmi silně cítí vliv jakékoliv změny rozestavení nebo herní strategie. Není proto těžké zatlačit protivníka do defenzivy nebo naopak "zabetonovat" prostor před vlastní bránou. Navíc s útočnicí opravdu dobře nabitými a nahrávkami do běhu tým získává na účinnosti.

Síťovou stránkou hry zůstala osvědčená mód sezony. K dispozici jsou všechny spřátelené evropské ligy česká mezi nimi samozřejmě chybí a sestavy týmů jsou opět až na několik výjimek aktuální. V průběhu sezony můžete plně obchodovat a vytvořit si tak sestavu svých snů (s hodnocením, které některých hráčů zřejmě nebudete souhlasit).

**LÍBÍ SE VAM?
ZKUSTE TŘEBA...**

ISS PRO EVOLUTION
Jediný pořádný fotbal na PlayStation.
A nepotřebujete na něj ani 20 pokusů.



„který těží ze své jednoduchosti“

například dříve hodnocení Jana Kolera mě opravdu zarazilo. A pokud se na konci sezony umístíte v čele ligové tabulky, další rok bude vás tým hrát v odpovídající pohárech, ve kterých uspějí jen ti nejlepší. Tento mód sportu s možností vytvořit si vlastní soutěž rozhodně prodlužuje celkovou životnost hry.

Pres všechny tyto pozitivní změny však FIFA 2001 zaostává za svou konkurencí, její jednoduchost a rychlost jsou sice příjemné, ale časem omrzí a nejsilnější zbraň tak znovu zůstává množstvím reálných klubových celků. Vážným zájemcům o opravdovou fotbalovou simulaci zkrátka nezbyvá nic jiného, než se poohlédnout někde jinde. Pokud si ale jen chcete občas zahrát nějaký ten zápas nebo krátký turnaj, není FIFA 2001 vůbec špatným řešením. ■

Jakub Holý



JAK...

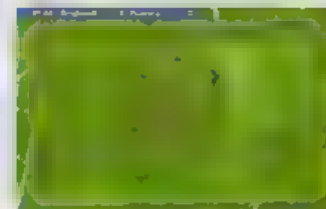
UDĚLAT Z OBRÁNCŮ NEOHRABANÉ TUPCE



Ve FIFA 2001 jsou velmi silnou zbraní speciální pohyby, které vám pomohou překonat i velmi silnou obranu. Sledujte.



Pokud běžíte rovnou do vápna, nejméně dva obránci si to určitě nehraní přímo k vám. Běžte s vaším útočníkem směrem k jednomu z nich a stále držte zmáčknutý trojúhelník.



Když se obránce přiblíží, zmáčkněte **□** nebo **□** a váš hráč udělá klíčku nebo zasekáváčku. Klíčka je neúčinnější a těžko se blokuje. Pokud se vám povede, stojí vám v cestě již jen samotný brálek.



Nyní se buď pokuste vymést prvučiny střelou do horního kůžku, nebo nesobecky nahrajte nabíhajícímu spoluhráči, který bude mít před sebou snadný úkol dopravit míč do prázdné branky.

OFICIÁLNÍ DESKY
PlayStation
Magazin
VERDIKT

- GRAFIKA
- HRATELNOST
- ŽIVOTNOST

Plynulá animace hráčů vypadá dost reálně 8

Hra působí až s akčním dojmem 7

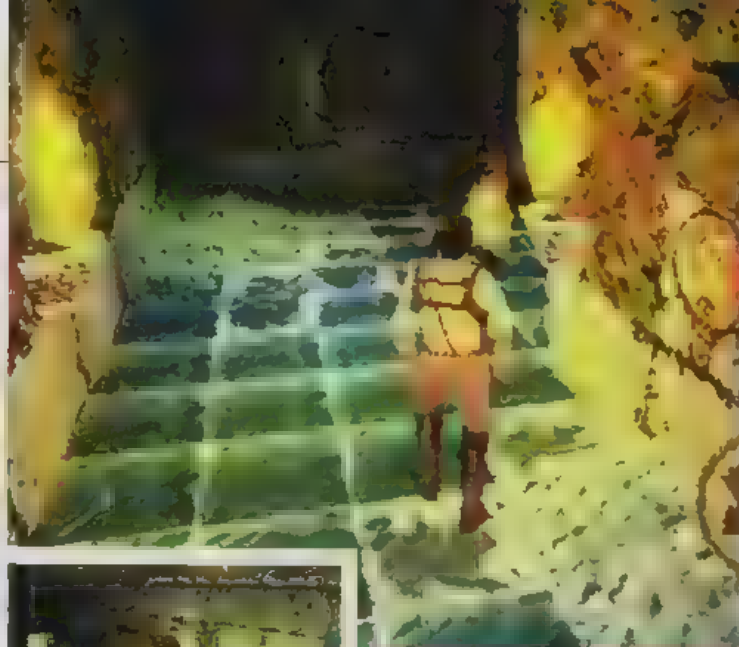
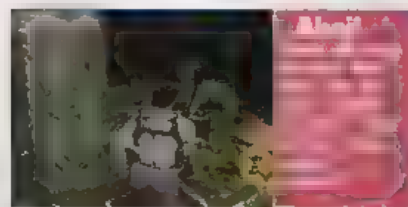
Možnost vytvořit si vlastní soutěž opravdu potěší 8

CELKOVĚ

FIFA 2001 se konečně odpoutala od blyskavé grafiky a trochu zpracovávala na hrátelnost, výsledkem je jednoduchá a kadová záležitost, která vám však nevzbudí věčné

8

z DESETI



KOMPLEXNÍ ADVENTURA S PODMANIVÝM HRDINOU? LARO, VRAŤ SE BRZY.



The Mummy

Níjak zvlášť chytrá, hodnotná a příliš jednoduchá otročina

FAKTA

■ VYDAVATEL	Konami
■ VÝROBCE	Universal Interactive
■ DATUM VYDÁNÍ	V prodeji
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ	Žádné
■ POČET HRÁČŮ	1
■ ANGLIČTINA	Nepotřebná

Problém č. 1: Je inspirovaná zábavnou, ale nijak zvlášť výraznou napodobeninou *Indiana Jonese*. **A jako filmová licence přichází už tak trochu s křížkem po funuse.** **Problém č. 2:** Je to *Tomb Raider s chlápkem*. A chybí tomu preciznost, rozmanitost a kvalita vůbec.

Hrdina Rick musí neohrabaně prokusat sérii jednotlivých misí, získat všechny části záhadného drahokamu, přičemž mu každá část otvírá další dveře. Když má všechny části pohromadě, je čas na další misi. Nebezpečí představují různé neškodné příšery (mumie, faraoni s obrovskými palicemi a lu, různé rovněž kolegové archeologové, kteří se dovnitř probíjejí archeologickými kladivky). O A, nepřítel se snad ani nedá mluvit je to otázka toho, kolik máchnutí mačetou či výstřelů z pušky je třeba na jejich zabíjení (dva na mumii, tři na faraona). Zábava, co?

A co je horší, opět se tu objevuje nejodpornější z herních vtipků, kterého jsme byli ušetřeni od nějakých 80. let náhodná smrt Rick si třeba vesele vykračuje zdánlivě jednoduše, když podlaha se najednou propadne a vy se octnete zpátky na předchozím místě v úrovni (a jen si povzdechnete, protože se obnoví i všechny objekty a znovu zamknou všechny dveře). Dábské pasti jsou v pořádku, ale musí tu být alespoň nějaké varování nebo rozumná možnost úniku. V *Mummy* to však vypadá, že mají pasti kompenzovat nedokonalost designu a nedostatek fantazie autorů. Jinými slovy, hráči kvůli nim musí znovu a znovu opakovat celé sektory a úrovně pak vypadají jakoby věčně složitější. Navíc si uprostřed úrovně nemůžete nahrávat dosažené skóre, takže se za chvíli naučíte zapamatovat i ty nejmenší detaily prostředí úrovně. Vypadá to jako by autoři vykrádli

Tomb Raider ale přitom tuto sérii znali jen z doslechu a z pohledu na hraní někoho jiného. A navíc přitom nedával zrovna moc pozor

dobrodružství síťový Croftové všichni reptali zejména kvůli malé rozmanitosti hla-voiamů (odsouvat kvádry, přisouvat kvádry a totéž s vypínačem). Mentální náročnost *The Mummy* je však ještě mnohem ubozejší. Potřebujete k něčemu dvěma? Zabití všechny příšery v místnosti a klíč se jako zázrakem objeví. Adventurové hraní se však od takového nijak zvlášť duchaplně průměrně a příliš jednoduše otročiny vzdálilo. Chceme řešit problémy a hledat spojitost. Že všeho nejvíce ale potřebujeme trochu změny oproti tomuto špatně designovanému notoricky známému modelu. Tahle hra představuje velký oplatecký krok zpět

Přesto ale obsahuje skvělou hudbu. Ehm. ■

Andy Lowe

OFICIÁLNÍ ČESKÝ
PlayStation
Magazin

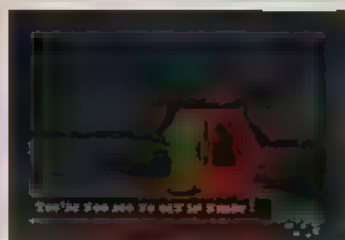
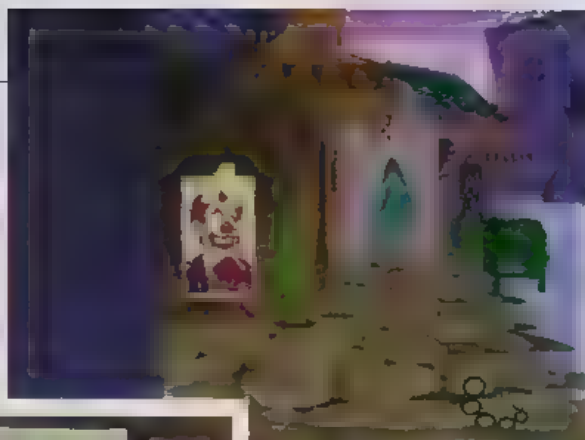
VERDIKT

■ GRAFIKA	Přiměřeně prosté, ale ve správné p. žádné avé. Ne efektivně	4
■ HRATELNOST	Frustrující, nikoliv náročná. Nudné, únavné, takové takové	3
■ ŽIVOTNOST	Žádná rozmanitost, žádné avé, ani tam nebylo. Přehledně	2

■ CELKOVĚ
Vypadá jako projekt, který se minul v čase. Nepůsobí jako stav, žádné nové r. sady a spousta dávno vyřešených problémů, které problémy nebyly už v době původní *Tomb Raider*. Zapomeňte na ni.

4

Z DESETI



HLAVNE NEBYT POZITIVNI



The Grinch

Grinch není skvostem, ale překračuje standard tohoto typu her

FAKTA

■ VYDAVATEL	Konami
■ VÝROBCE	Universal Interactive
■ DATUM VYDÁNÍ	V prodeji
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ	Žádné
■ POČET HRÁČŮ	1
■ JAZYKOVÁ	Nenáročná

LÍBÍ SE VAM?
ZKUSTE TŘEBA...

CHICKEN RUN

Je to něco jako Metal Gear Solid - jenže se slevicema

Grinch. Je zelený, chlupatý, smrdí a všechny nenávidí. Žije v opuštěné jeskyni, jí odpadky a ve volných chvílích listuje telefonním seznamem a uráží veškeré obyvatelstvo Kdoivkova podle abecedního pořádku. Nesnáší úplně cokoli - a ze všeho nejvíce nesnáší Vánoce. Ty nenávidí z celého svého prohnílého a svrasklého srdce a vede s nimi ustavičný boj. A právě teď, chvíli před Vánocemi, když měl připravený ďábelský plán na zničení toho nejdopomějšého svátku v roce, přišel průvan a odnesl nákrety všech jeho vynálezů. Celá práce přišla vniveč. Tedy malem přišla vniveč, protože Grinch je sice zelený, chlupatý a smrdí, ale hned tak se nevzdává. Hned se vydává do Kdoivkova pátrat po svých ztracených náčrtech - a přitom taky udělat nějakou tu škodu.

Grinch. Padoušská postava z pohádky dr. Seusse se stala hvězdou nového block-

busteru. (S jako obvykle dokonalým Jimem Carreym v titulní roli), a jak je známo, kde je film, tam je počítačová hra. Tentokrát ovšem nebudete hrát za žádného kladáka - vaším herním alter egem bude sám zelený, chlupatý a smrdící Grinch. Herní systém připomíná nejvíce ze všech Gexe Grinch se pohybuje v celé 3D světu Kdoivkova, hledá plány a plní různé mise - většinou demoličního charakteru. Kupříkladu musí rozmačkat všechny dárky rozkopat sněhuláky, napadnout postáka, čmárat po starostových volebních plakátech a z vejcometu pálit pukavce po nevinných dítkách.

Grinch. Co se týče Grinchovy vyzbroje, není zrovna nejsilnější. S takovým Duke Nukemem se vůbec nemůže srovnávat. Jeho hlavní zbraň je smrdutý dech, jakýkoliv malý spratek ho ale může chytit za chlupy a Grinch s ním musí pořádně lomcovat, aby ho vůbec setřásl. Naštěstí se vám časem vyzbrojí přece

jenom trochu vylepšuje a navíc máte svého psiho přítele Maxe... tedy může mít Grinch vůbec přítele? S tím si můžete kdykoliv prohodit místo a díky němu se dostanete do míst, kde je buď příliš úzko, nebo příliš nebezpečno. To, že je Grinch zelený, chlupatý, smrdí a je bezcharakterní, to totiž ještě neznamená, že je to bibec.

The Grinch. Hra nesoucí jeho jméno sice není skvostem, o kterém byste si vyprávěli ještě v době, kdy vás vaši pravnucci zavou, do domova důchodců, ale rozhodně pořádně překračuje standard tohoto typu her. Prostory, kterými se budete prohánět, jsou propracované nápady vizuálními vtipky a jsou natolik členité, že dlouho budete nacházet nové prostory a tajné cesty. Navíc má pokřivený svět Kdoivkova půvab sám o sobě a grafika PlayStationu mu nijak neubírá. A navíc, kdo by nechtěl být svin? ■

Jiří Pavlovský

PlayStation
Magazin

VERDIKT

- GRAFIKA
- HRATELNOST
- ŽIVOTNOST

Nápaditá, barevná a jasná. K těhle hře sedne

Rozhodně je to hra pro každého

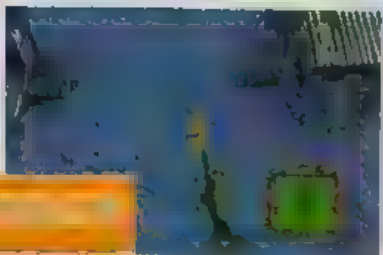
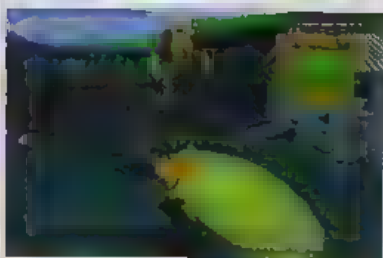
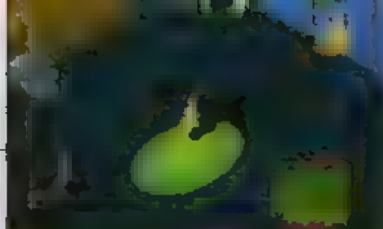
Pokud budete chtít splnit všechny mise - Bůh s vámi

CELKOVÉ

The Grinch je nováček ve skupině 3D her. Jde o velmi podmanivou, přístupnou a zábavnou hru. Pokud vás zaujal, je to dost zábavné, aby stálo za to se u něj zkrátit. A navíc můžete mít Vánoce.

8

Z DESETI



NENI TI TO BLBY, TROUBO?



Chicken Run

„Po několika letech od doby kdy jsem poprvé hrál Chicken Run.“

FAKTA

- VYDAVATEL
- VÝROBCE
- DATUM VYDÁNÍ
- VĚKOVÉ OMEZENÍ
- POČET HRAČŮ
- ANGUŠTINA

Eidos
Blitz Games
V prodeji
Žádné
1
Nenáročná

Ery, které jsou vytvořeny podle filmů - hlavně komedií - jsou většinou hrozné, a to hlavně díky tomu, že většinou obsahují nevábou hromadu trapných vtipů, jímž chybí jakýkoliv kontext. *Chicken Run* (alias *Slepičí úlet*) ale patří k těm několika málo výjimkám: je to vychytaná, hrátelná a (což je ze všeho nejdůležitější) geniálně designovaná hra, která dokáže spojit dvě důležité hlediska, je humorálně věrná filmu, podle něhož byla vytvořena, a zároveň nabízí skutečnou zábavu, co se oblastí hrátelnosti týče.

Hra *Chicken Run* znovu oživuje atmosféru filmu *Chicken Run*, a to nejen díky poruční zařazeným klipům a obrazům z filmu v dost slušné kvalitě - standardní vybava každé moderní hry s filmovou i cenou, ale hlavně všeobecnou pozorností k detailům, která je hodna prosu-

ych puntíkářů z vyvíjářského týmu. Všechny modely postav, animace a textury jsou prvotřídně zpracované, veškeré prostředí je vytvořeno s naprostou přesností a precizností a nechybí ani odpovídající úroveň standardu prezentace. Žádné plynutí prostorem ani časem, prostě jen dokonalá vychytaná zábava.

Zábava je právě to, co u takové hry hledáme - a zábava je také to, čím *Chicken Run* doslova přetéká. Nejen že se hra rozvíjí plynule a čtivě, je plná elegantních nápadů v oblasti hrátelnosti, jako je třeba skvělý systém životů, když vás chytí ubude vám z inventáře jeden z předmětů zásadní důležitosti, ale nechybí i ani rozmanitost.

Po většinu času se akce stylem podobá adventuře *Meta Gear Solid*, potloukáte se kolem slepičího režimu, vyhýbáte se huda-cím psům a nepřátelským lidem a snažíte se

získávat předměty, které se vám pak budou hodit při ztřeštěných plánech útěku. Ty obsahují prvky pižmen, plošinovkového řádění a řešení hádadel. A když je tenhle zájma vý model doplněn ještě vedlejšími hrami a několika chytře vymyšlenými urovněním bossy, pak vás hra neustále překvapuje novými a novými vychytávkami.

A nedostatky? Kamera malinko omezuje ukazuje jen omezené zorné pole, takže je někdy obtížné z, stit, jak to kolem vás vlastně vypadá, a vy se musíte spolehnout na radar. Nejzávažnějším prohřeškem je asi nepřítomnost multiplayeru, a také vás zklamá, že hlasy ve hře nepocházejí od herců, kteří je propůjčili filmu.

Na konec se dostanete během několika večerů, a zpátky vás zřejmě nepřitahnou ani vedlejší hry, ale zábava je to skvělá. Taková hra si pozornost určitě zas ouž.

Jon Smith

LÍBÍ SE VAM?
ZKUSTE TŘEBA...

METAL GEAR SOLID
Jako Chicken Run jen je v ní víc zbra-
ní a méně vajíček

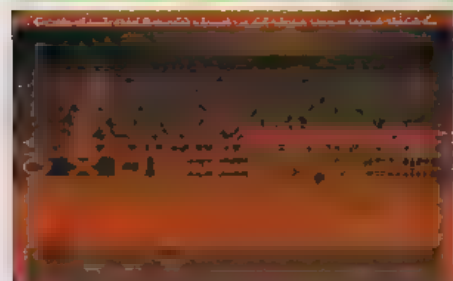
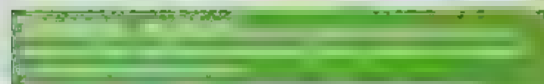
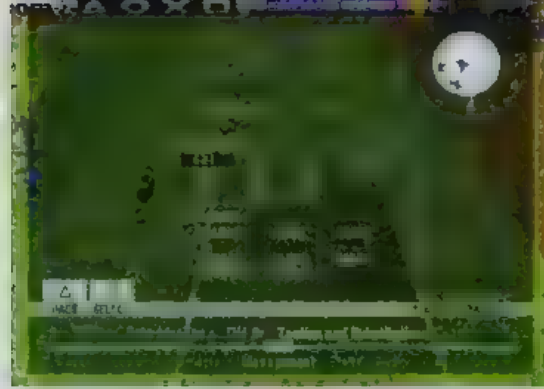
OFICIÁLNÍ
PlayStation
Magazin
VERDIKT

- GRAFKA
- HRÁTELNOST
- ŽIVOTNOST

Skvěle zpracované prostředí a spiklé animace 8
Veliká originalita a spousta zábavy 8
Moc dlouhá bohužel, nevadí 6

■ CELKOVÉ
Berevná, svižná a neuvěřitelně dobře zpracovaná hra je to pu-
sobná akční adventura, které dává atmosféru, důvěryhod-
ný film a přehledná hra s spoustou kvalitních prvků. Nevýhodou
je malá životnost.

7
Z DESETI



TROFEJ LIGY MISTRU PATŘÍ TAKE 2 - ALE SKUTEČNÝM VÍTEZEM JE FOTBAL.



UEFA Champions League Season 2000/2001

FAKTA

■ VYDAVATEL	Tako 2
■ VYROBCE	Silicon Dreams
■ DATUM VYDÁNÍ	V prodeji
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ	Žádné
■ POČET HRÁČŮ	1 až 8
■ ANGLIČTINA	Nepotřebná

**LÍBÍ SE VAM?
ZKUSTE TŘEBA...**
ISS PRO EVOLUTION
v pohodovém tempu dokáže zachytit tak-
tiku a schopnost fotbalu

spěch her Champions League spočíval vždy v detailnosti a verze 2000/2001 není v tomto směru žádnou výjimkou. Co se týče obecných schopností, přihrávky a střely jsou stejně závislé na správném načasování, jako je tomu při skutečném fotbale. Jediným rozdílem je snad to, že 2000/2001 nepředpokládá, že by hráči nezvládali jemnost práce s míčem.

Tato verze totiž hráčům umožňuje si s míčem pohrát, zpracovat si jej na prsou, stáhnout na zem anebo třeba jenom nakopnout dopředu pro další útok. Ano, ISS Pro Evolution si i nadále podrží své výsadní postavení co se týče rychlosti a hrátelnosti, ovšem žádná jiná hra nejde po ostré hraně mezi arkádovým uspokojením a realistickým ovládním lépe než 2000/2001.

Ale i tady platí, že na solidní jádro bezprostřednosti jsou nabízeny skutečně uchvatné

detaily, které zaujmou jak v případě ovládnutí tak AI. Když vidíte obránce stojícího na brankové čáře a hlavou odvrací jeho volný přímý kop, prostě a jednoduše si řeknete, jak to, že to nikoho nenapadlo předtím. Stejně tak občasné brilantní pozici rozestavení CPL způsobuje, že když brankář střetu jenom vyrazí, často skončí na kopačce dobře postaveného dorážejícího útočníka - divat se na tohle, to je prostě podivná srovnatelná s přenosy Ligy mistrů, které můžeme vidět v televizi.

Můžete k idné mačkat **A** sebevic a říkat si o nějaké to efektní přenesení hry, nicméně pokud to máte špatně načasované, nic vám to nepomůže - míč buď uteče do zámezí, anebo ještě hůře útočník siče nastává nohu ke zpracování, ale míč mine. Stejná logika platí i o kořmých přihrávkách, přičemž pouze dokonale načasované přihrávky mají šanci na to projít soupeřovou obranou. Stejná úroveň zručnosti se vyžaduje v celé hře, přičemž ti

kteří se rádi ukazují, jistě ocení možnost provádět s míčem spoustu figlů, žonglování, dávat si efektní narážky a s různými úspěchy zkoušet gravitaci popírající voleje.

Přirozeně má každý tým své slabé stránky a to platí o Champions League 2000/2001. Obranné základy zůstávají stále celkem nepřesné, rozhodčí trestá penaltou i na první pohled nevinné základy a lepší by mohli být útočníci, kteří často zůstávají příliš vzadu. Celkově lze ovšem konstatovat, že svou konkurenci poráží 2000/2001 naprosto hravě. Je norm prosím udělejte následující: přeskočte úroveň pro začátečníky (Novice) a její výsledky typu 13-11 namísto toho jděte hned do střední obtížnosti (Intermediate) a hrajte s vypnutým zaměřováním střel. Pak se budete hezky vztekat nad promarněnými příležitostmi, pomalými obránci a s jistou oddychovat poté, co se vám podaří odvrátit góly ■

Steve Merrett

PlayStation
Magazin
VERDIKT

■ GRAFKA	Detailní dohoda animací hráčů, vlnkající prezentace v TV stylu	8
■ HRATELNOST	Okamžitě vás to chytne, ale musíte se hodně učit	7
■ ŽIVOTNOST	vzdří, to rozhodně víc než Michael Owen	5

■ **CELKOVÉ**
Hra je natolik bezprostřední, že okamžitě učaruje příznivcem FA. I když neposkytuje ani nezbytnou hloubku, což podstatně produkuje její životnost. Vlnkající ovládací systém vylepší v kombinaci se silným AI dosud nejlepším arkádově orientovanou fotbalovou hrou.

8

DESETI



EHM. MAME NEPRIJEMNÉ TUŠENÍ...



Star Wars Demolition

FAKTA

■ VYDAVATEL	LucasArts
■ VÝROBCE	Luxoflux
■ DATUM VYDÁNÍ	V prodeji
■ VEKOVÉ OMEZENÍ	Žádné
■ POČET HRÁČŮ:	1 až 2
■ ANGLIČTINA	Nepotřebná

Eudíme upřímní. Z jakéhosi základního důvodu se zatím neobjevila opravdu kvalitní *Star Wars* hra. Hrstka hráčů možná našla uspokojení v *Jedi Power Battles*, ale rozhodně to nebyli fandové *Star Wars*. Pak přišla *Masters Of Teras Kasi*, kde si mohla princezna Leia beztrestně dovolit zničit masku Dartha Vadera. Bída. Pravda ale je, že se většina her *Star Wars* motala kolem země nikoho, která oděluje průměrnost od úplné zhovadilosti.

Star Wars Demolition je skvělé, že se vůbec nepokouší znovu oživit atmosféru *Star Wars*. Ano, iště, jsou tu ně, které známé prvky, ale je filmům věrná asi tak, jako byla *Star Wars Episode II* o páru lvů, kteří utekli z cirkusu a otevřeli si kliniku pro racky trpící depresím.

Za zády *Demolition* stojí Luxoflux, vývoářský tým, který má na svědomí i neoddiskutovatelně skvělou *Vigilante 8*, a oplyvá stejným typem závodáckého řádění, které je však tentokrát zasa-

zeno do *Star Wars* prostředí. Všechno se točí kolem gadiatorského zápasu, který podnítl Jabba The Hutt a časově zapadá někde mezi *The Empire Strikes Back* a *Return Of The Jedi*. Hra obsahuje vybranou směs cí Star Wars vozítek (a jednu velkou přišeru) sebranych ze všech čtyř filmů. Fanouškové filmů je budou všechny znát – landspeeder Luka Skywalker je tu opatřen laserovými děly, nechybí ani Jetpack Boba Fetta, Snowspeeder a také Scout Walker (nezaměňovat s legendárním zpěvákem Scottem Walkerem). Všichni příznivci *Phantom Menace* určitě ocení zařazení počátku skrytého speederbu Dartha Maula.

I oblasti poseté různým power-upy představují podobný rozmanitý mix. Pokud vám něco říká, já, jako jsou například Yavin, Naboo, Dagobah a Tatooine, už se možná celý třesete nedočkavostí.

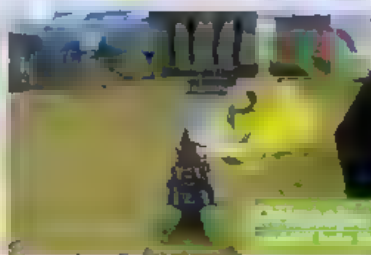
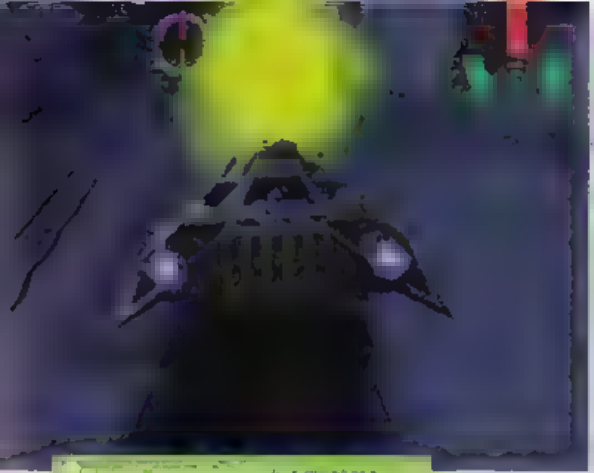
Dostat se do této hry nebude nikomu dělat problémy. *Star Wars Demolition* vyžaduje, jen to, abyste jezdili po vyše zmínovaných oblastech a stříleli

laserovými děly a raketami po protivnících. Přestože v základní hře nejde o nic složitějšího, čeká tu na vás ještě několik dalších režimů. Konkrétně High Stakes Battle, kde si můžete vsadit na výsledek, a Hunt A-Droid, kde soutěžíte s ostatními bojovnicí o to, kdo dokáže vyhodit do vzduchu víc robotů. Režim pro dva hráče typicky přináší skvělou legraci.

Demolition má a být původně *Vigilante 8* převlečená do pyžama *Star Wars*, a.e někde se stala velká chyba. Bitvy jsou zmatené a hloupé. Zastřelit protivníka trvá tak dlouho (a což teprve, když si máte poradit v drsné situaci, kdy musíte přepínat ovládání mezi vozidlem a zbraní a všichni se navíc kryjí štíty), že hru musíte kolikrát opustit dřív, než se vůbec dozvíte, kdo jsou poražení a kdo v téžové.

Navíc tu najdeme dost bizarní rozdíly. Každé vozidlo vypadá naprosto odlišně a závod působí jako bláznivý mšmaš. Malinky Boba Fett soutěží s obrovským Rancorem, který zabírá polovinu obrazovky. Prostě šílenost.

Star Wars Demolition



Star Wars Demolition: Všechno je v rukou PlayStation

Všechno ale zahrnout zdaleka nemůžeme. Vizually je v úrovni Death Star a Cloud City všechno pěkně ostré, i když oblast Tatooine a Hoth má sem tam osklivé smůlny. A když se se Scoutem vačkáte po ahočité rovině na povrchu Death Star, je v tom dokonce trochu přitažlivé retro atmosféry. Bláznivá směsice původních automatů Star Wars a Empire Strikes Back přenesená na současnou PlayStation.

Takže Luxoflux s. na jedné straně za slouží pochvalu za to, že se vykašlal na tradiční epický příběh a odkryl znovu Star Wars až na kořen, ale má i černý puntík za to, že vytvořili hru, která je v astně okopírovaná a navíc p. na kazů. ■

Paul Rose

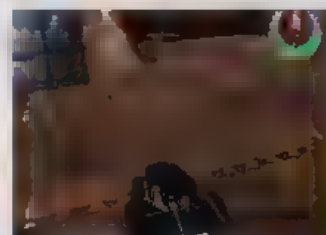


JAK...

SE SNADNO NECHAT ZABÍT



V Demolition napáchají škody jen vaše vlastní zbraně - šikovné je na to i samo prostředí. Tedy vidíme obří laserové dělo na Death Star, které se připravuje vypálit. Klidně se od něj dál.



Pamatujete na tu pesť, kdy Han Solo v Empire Strikes Back zmrzne? V Demolition v úrovni Cloud City to můžete zažít znovu, i když vás tu nečekají karbonitové omrzliny.



Někoho pozor na hrozbu mocného Sarlacců vystupujícího různě chápala a výrůstky. Když se dostanete příliš blízko k okraj jeho jamy, zažijete si novou definici bolesti a utrpení. Společnost vám bude dělat aspoň Boba Fett.

**LÍBÍ SE VAM?
ZKUSTE TŘEBA...**
VIGILANTE B
As neulepší, střelce suty na PlayStation.

OFFICIAL PART
PlayStation
Magazin
VERDIKT

- GRAFIKA
- HRATELNOST
- ŽIVOTNOST

Ubírá dobrá, občas na nic 5
Zpočátku elegantně ale časem je všechno puka. 5
Spousta ubírá vozidel a tajemství 6

■ CELKOVĚ
Další pokus o oživení kouzla Star Wars na PlayStation odpovídá do šarpy. Běhy prostě a jednoduše netungu. Tedy přerka nepokvete.

5

DESETI



NAZUV PRVNÍ KROK DO SVĚTA VIDEOHER. RYCHLE NA NĚJ ZAPOMENME.



Prince Naseem Boxing

Boxeři vypadají klidu celkem dobře, byť jejich postavy

FAKTA

■ VYDAVATEL	Codemasters
■ VYROBCE	In-house
■ DATUM VYDÁNÍ	V prodeji
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ	Žádné
■ POČET HRÁČŮ	1 až 8
■ ANGLIČTINA	Nepotřebná

Po třech letech strávených ve vojáckém peklu je Prince Naseem Boxing (v Americe hra vychází pod názvem Mike Tyson Boxing - bohužel se musíme svést s Angli, kde je populárnější světový šampion v pérové váze) konečně tady - ale proč sakra to zpoždění? Podle vyjádření Codemasters byla hra už několikrát připravena na vydání, ale vždy byla znovu vrácena k opakovanému testování, jež této firmě už pomohlo vyladit takové klasické tituly jako Colin McRae Rally či TOCA World Touring Cars. Nuže, stálo za to si počkat? Bohužel ne.

Tedy ne že by Prince Naseem Boxing byla hra úplně strašná, enorm prostě nedokáže dostát vysokému standardu, na který jsme u Codies obvykle zvyklí. Vezměte si například animaci postav. Vždyt přece rozhodnutí nepoužít technologii motion capture ještě neznamená, že pohyb musí být trhaný nebo že grafika nemůže působit realisticky. Ostatně boxer vypadají v klidu celkem dobře, byť jejich postavy vypadají tak trochu stylově zovně.

Nicméně jakmile se rohovci začnou pohybovat po ringu, jde to všechno do ha-

je. Všechny údery jsou spíše takovými propagačními stouchnutími - jejich sílu můžete zvýšit pokud se pořádně napáhnete - takový náprah ovšem trvá celou věčnost. Celé se to ještě výrazně zhorší, když se dostanete do "kontakty" - lepší popis těch horších výměn nás prostě nenapadá. Detekce kolíží je strašná, a když se začnete soupeřovým úderům vyhýbat, vždy se až směšně nakláníte na jednu stranu. Potom vypadáte jako člověk, který se při jízdě vyklání z auta a snaží se hlavou narazit do lamp na okraji chodníku.

Hrátelnost postrádá bezprostřednost takového Ready 2 Rumble a zcela ignoruje kombinaci práce a licencí, jež učinila z Knockout Kings tak úspěšný titul. Nicméně přesto nutno dodat, že Naseem Boxing vám nabídne něco, co neuvidíte v žádné z konkurenčních her. Podarí-li se vám uhnout před soupeřovými údery, začne vám postupně narůstat diagram pro speciální úder. Když bude plný, budete mít deset sekund na to, abyste soupeři zasadil jeden či dva údery, které jej pěkně nabourají.

Daší podobný diagram zobrazuje, kolik bodů byste získali, kdyby kořička skončila opra-

vě v daném okamžiku. Když to vlastně nic moment překvapení a napjatě očekávaný výrok rozhodčího, umožňuje vám to na druhé straně zasadit několik záchranných bodů. Pokud jste srazeni na zem, vstupujete do minihry, ve které musíte mačkat náhodně se objevující tlačítka v rytmu podle poskakující jehly. To je celkem vítaný originální kousek a v celé hře najdete celkem sedm obtížností této minihry.

Výřazovací turnaj nabízí možnost pro vás a vašich až sedm kámošů vybrat ze šesti 16 boxerů - bohužel Naz je zde jediným boxerem se skutečným jménem. Dále tu je jakýsi vyzyvací režim pro osm hráčů, který je taky celkem šikovný. Nicméně zdaleka nejlepším prvkem hry je kanérově postavený Word Mode. Zde si vyberete z řady boxerů tří váhových kategorií, anebo si postavíte úplně svého vlastního, přičemž jej pak zdokonalujete tím, že mu předepíšete určitý tréninkový režim - musíte kontrolovat trénink v tělocvičně, odpočinek, příjem potravy a podobné věci, aby byl váš boxer v dokonalé kondici a měl správnou váhu.

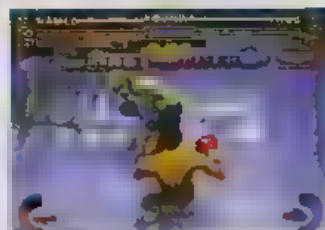
Mezi jednotlivými zápasy dostáváte rády od samotného Prince, který rovněž ana-

Prince Naseem Boxing



JAK...

JE SEJMOUT JEDNOU RÁNOU



Nejdříve si se soupeřem jen tak pohrávejte, občas do něj strčte a lěkejte jej, aby po vás vyjel a tak se na zlomek vteřiny odkryl.



Pak uhybejte jeho úderům - k tomu použijte postranní tlačítka. Postupně vám nabude síla zobrazená v dolním levém diagramu.



Na konec stisknete **△** **□** **○** - vyálte zničující hák, jímž pošlete protivníka k zemi, a kolem hlavy mu budou lítat hvězdičky.

Vypadají tak trochu stylizované

yzuje vaše minulé výkony komentáři a hodnotí budoucí úspěše. Nakonec je vaším cílem boxera provést všemi mezi stupni až k titulu světového šampiona a získat titul ve všech váhových kategoriích. World Mode tak ke hře přidává jistý aspekt příběhu, kdy boxujete proti soupeřům různých stylů a fyzických atributů.

V ringu už jsou nastoupeni dva největší konkurenti Ready 2 Rumble a Knockout Kings, takže v boxu na PlayStation bude před Vánocem pěkně nabito. Bohužel Prince Naseem Boxing se vydá nepříliš vydárou střední cestou - rozhod se totiž zignorovat to, co je na každém z těchto dvou titulů nejpřitažlivější. Výsledek je hra, která nemá ránu a v pohybu vypadá neohrabaně. Člověk konkurenci ignoruje na vlastní nebezpečí ■

Lee Hall



**LÍBÍ SE VAM?
ZKUSTE TŘEBA...**

KNOCKOUT KINGS 2000
Asi nejlepší boxerská hra pro PlayStation

ORIGINALNÍ ČESKÝ
PlayStation
Magazin

VERDIKT

■ GRAFIKA

Grafika vypadá přitažlivě, ale jen do okamžiku, než se pohnete: 7

■ HRATELNOST

Jednoduchý ovládací systém a ešpatná animace bez kombí: 6

■ ŽIVOTNOST

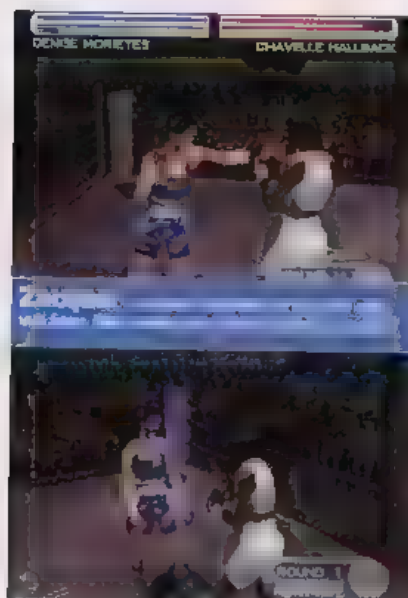
Neatraktivní příběh a dva fáze World Mode je o něco lepší: 5

■ CELKOVĚ

Hra se pokouší zkombinovat konzervativismus Knockout Kings a uvolněnost Ready 2 Rumble. Hybrid se nehraje nic moc, je nechtěbaný a má jen několik dobrých aspektů. Jasně průměrná žezlost.

5

Z DESETI



BOX SE VRACÍ. JEŠTĚ REALISTIČTĚJŠÍ A TAKTIČTĚJŠÍ NEŽ PŘED ROKEM.



Knockout Kings 2001

Prohrajete-li kvůli špatnému rozhodnutí, veřejnost žádá odvetný

FAKTA

■ VYDAVATEL	Electronic Arts
■ VYROBCE	In-house
■ DATUM VYDÁNÍ	V prodeji
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ	Žádné
■ POČET HRÁČŮ	1 až 2
■ ANGLOČINA	Nepotřebná

Knockout Kings 2001 je dosud nepřesnější obraz boxu ve videohře, který byl kdy vytvořen. Je ještě konzervativnější než KK 2000 a jde o simulátor, který se tento taktický sport snaží zachytit ze všech stran. Pokud chcete bláznivé rvačky nebo skvělé kombi, hledejte jinde.

Boxeři zpočátku vypadají vyčouhale a jejich výška jim umožňuje realističtější škálu triků a pohybů, což přispívá k realističtějšímu vyznění celé hry. Nepřesností bohužel trpí detekce kolů a tak se vám na obrazovce nepodaří dosáhnout takového uderu a takové síly, jak jste původně zamýšleli.

Oproti KK 2000 dostává jistých změn: hemi engine ukazuje energii poklesne každé, když dostanete zásah, ale při defenzivě a odpočinku se zase doplňuje. Dostanete-li zásah, především do těla, snižuje se účinek úderů. Pokud se ukazatel dostane na nulu, bolí vás ruce a už nemáte sílu se ani bránit. V takovém případě můžete využít opory provazů a pokusit se vyhnout se dalšímu uderům.

Byly odstraněny rány do zubů, které jsme znali z KK 2000 – je to jeden z úspěšných kroků k upřednostnění taktiky před silou a rychlostí. Rychlý boxer však může tady zasypat soupeře sérií svých úderů a přimáčknout borce na provazy, což končí knockdownem a od počítávání. Soupeře tak snadno neodstavíte ani s použitím kombinací, které tady mají slabší účinek než v KK 2000. Chcete-li použít sérii úderů, musíte rychle stisknout řadu kompatibilních tlačítek.

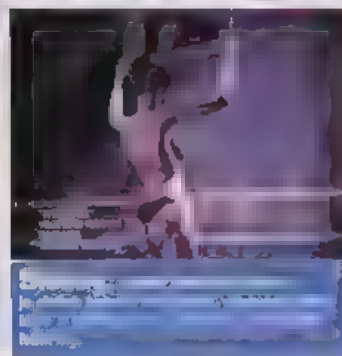
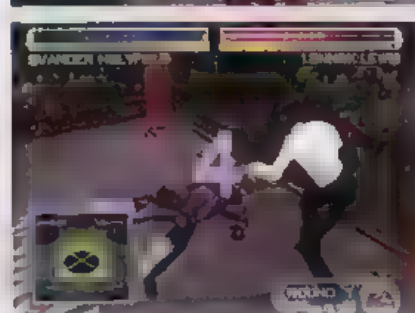
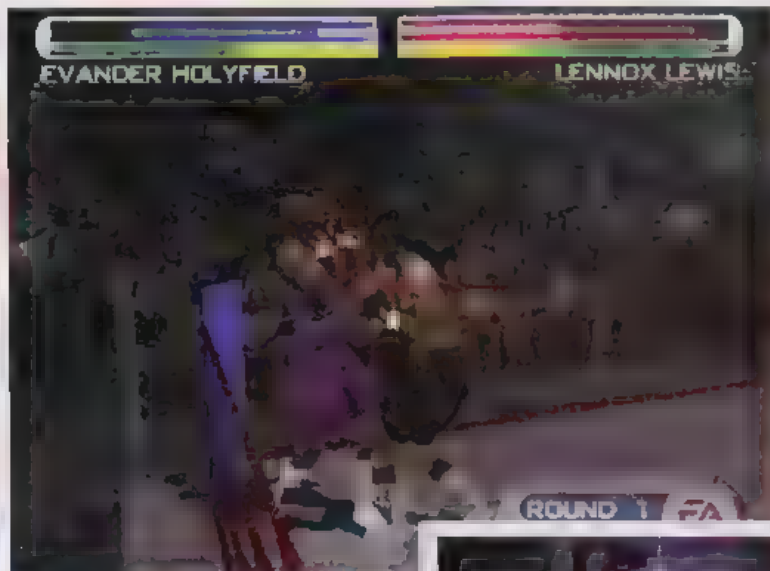
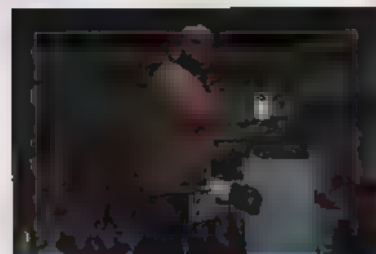
V režimu pro dva hráče si volíte boxerů ve třech váhových kategoriích – těžká váha, střední váha a lehká váha. V nich najdete většinu slavných boxerů současnosti – minulosti – až na několik významných výjimek – jako jsou Naz, Henry Cooper a Mike Tyson. Režim Classic Bouts z KK 2000 byl nahrazen Fantasy Match-ups, což je poněkud zvláštní rozhodnutí, protože si stejně imaginární souboje klidně můžete dopřát i v režimu versus.

EA jemným změnami vyepšl i režim Career a zachoval základní myšlenku, že se musíte pořádně probojovat až

k Muhammadu Alimu a stát se hlavním šampionem. Trénink byl obohatěn přidáním tréninkového partnera. Nemusíte nijak dřít, ale po každé úspěšné schůzce získáte deset zvláštních bodů, které můžete boxerovi přidat do statistik a vybavit ho tak pro náročnější souboje o titul. Při tréninku se naučíte nové pohyby a zdokonaľete si techniku boxování, ale je to pořád to samé. Rozmanitost a hloubku by přidal vedlejší hry, jako je zdatnější partner, skákání nebo boxovací pytel, které by nebyly ani v rozporu s etikou simulátoru.

Změn se dočkal i režim Career, který teď oživuje jistý druh osobní rivality – během celého vašeho vývoje máte co do činnosti s jistým protivníkem ze staré školy. Když prohrajete kvůli špatnému rozhodnutí, vyžaduje veřejnost většinou odvetný zápas, takže s své zaváhání můžete napravit na slabším soupeři. Přemně.

V postupu kariéry vám také pomáhá ji váš rádce a masér, kteří na vásmez ednotlivými koly křičí různé rady. Když se vám podaří získat dostatečně množ-



JAK...

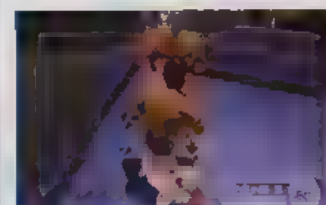
DOSTAT ŠAMPIONA ALIHO



Ali je rychlý, dokáže skvěle zvolit vhodný úder, takže budete potřebovat vytrvalého, rychlého borce, který zvládá rány do hlavy, jako je třeba Larry Holmes. Aliho ali, musíte oslabit pořádným štulcem, využít toho a zaútočit mu na hlavu.



Začněte se hýbat, hned jak se Ali přiblíží a připraví se na trojúder. Pokud se vám to podaří, rychle se ho zbavte. Tím ho vyvedete z rovnováhy a můžete pokračovat v útoku.



Chcete-li Aliho dostat, nesmíte se moc přiblížovat, jinak vás zničí. Držte ruce nížko, takže můžete použít horní hák a ránu mu zvrátit hlavu dozadu. Čímž vyšetříte čas na delší údery, dokud se nesloží.

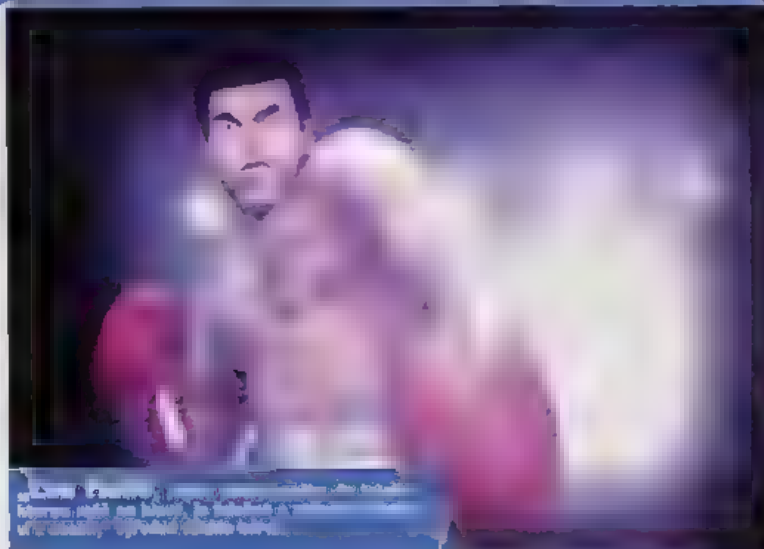
zápas, takže si své zaváhání můžete napravit

ství titulů, čeká vás souboj s Aliem. Stane-li se vítězem, budete uvedeni do Sně slávy.

Znovu na vás čekají všechna nejvíce známá místa jako je Madison Square Garden a Caesars Palace a nyní se tu konečně objeví bojující ženy. Hru malinko oživilo i zařazení výsměšných gest a každý boxer disponuje efektivním, když ne příliš okázalým osobním manévrem. Tři kolový režim s ugfest je ustupkem těm, kdo si chtějí v rychlosti a stylem připomenout Ready 2 Rumble.

Propracovaná, detailní, dobře animovaná KK 2001 se může pochlubit i elegantní prezentací, slušným komentářem a dobrým grafickým engine. Hráče asi zrovna neokouzlí, ale poskytne mu řádný krajíc skutečné boxerské zábavy.

Lee Hall



**LÍBÍ SE VAM?
ZKUSTE TŘEBA...**
VICTORY BOXING 2
Další celkové rivaly tří boxerské hry
vzpomeňte ještě?

PlayStation
Magazin

VERDIKT

- **GRAFKA:** Skvěle animovaní boxeré. Působivý vzhled. Přijemné prostředí. **8**
- **HRATELNOST:** Detailce kontrol, nic moc. Nejlepší známý simulátorový engine. **8**
- **ŽIVOTNOST:** Jedna kariéra stačí. Na druhou stranu je legrace rozdávat si to s kamarády. **7**

■ **CELKOVĚ**

KK 2001 působí ještě skutečně než její předchůdkyně a není to hra pro nedočkavé hráče. Na cestu k vítězství potřebujete nejen šikovnost ale i hlavu. Je prostě nejlepší.

8

7 DESETI

PLAŽE, BIKINY A KRASKY - V ČEM JE PROBLÉM?



Beach Volleyball

FAKTA

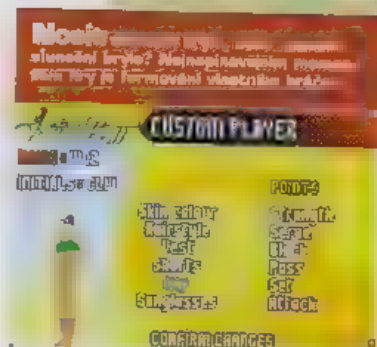
■ VYDAVATEL	Infogrames
■ VYROBCE	Carapaca
■ DATUM VYDÁNÍ	V prodeji
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ	Žádné
■ POČET HRÁČŮ	1 až 4
■ ANGLIČTINA	Nepotřebná

Elážový volejbal: není to výmluva, abyste se mohli dívat na spoře oděné a do bronzova opálené krásky poskakující v písku, že ne? Opravdu vás zajímá jako hodnotná forma sportovní zábavy? Názory se různí, olympijský výbor trvá na druhém vykladu, ale většina světové populace nesouhlasí. Ať je to, jak chce, jeho přenesení na PlayStation má se zábavou nebo vzrušením hodně málo společného. Ani účinkování superhvězdy, amazonky Gabby Reece, nemůže kompenzovat obtížnost hraní a neobratnou grafiku.

Nejlepším počínem je asi režim Edit. Stejně jako u wrestlingových her si tady můžete vytvořit vlastní plážovou krásku, vybrat, jaké, odstín pleti, barvu tílka. Máte také stanovenou množství bodů, s jejichž pomocí můžete přidat některé schopnosti.

Hra samotná nabízí režimy Exhibition a World Tour, které vás zavedou do řady exotických přímořských oblastí na celém světě, jakmile se jednou dotknete písku, je na vás a vašem spoluhráči (oviádaném CPU pokud je to nutné), abyste umísili dostatek es a smeti a dostali se do finále. U stavění hradů z písku byste si ale užili víc.

Nick Ellis



PlayStation Magazin VERDIKT

- GRAFIKA
- HRATELNOST
- ŽIVOTNOST

Udělává si jako hovoř na pláž 4
Zmařena a neuspokojena 4
Vydří jako propichnutý míč 5

CELKOVĚ

Mezi počítačovými simulátory teď mají zastoupení skoro všechna sportovní odvětví, plážový volejbal ale skomírá někde na úpatí, že nepřebere hromady. Horší jsou už jen rybářské hry.

4

7 DESETI

POSKAKUJE A USKAKUJE JAKO NADRŽENÝ KRÁLÍK.



HBO Boxing

FAKTA

■ VYDAVATEL	Acclaim
■ VYROBCE	In-house
■ DATUM VYDÁNÍ	V prodeji
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ	Žádné
■ POČET HRÁČŮ	1 až 2
■ ANGLIČTINA	Nepotřebná

Eox je stále více vytlačován na okraj sportovního zájmu. Myšlenka, že proti sobě stojí dva lidé a snaží se vzájemně srazit, se čím dál víc považuje za směšnou. Pátý zákon videoher nicméně říká, že čím bizarnější sport, tím lepší hra.

HBO Boxing je pokus spojit simulátor stylu Knockout Kings a arkádovou akci Ready 2 Rumble. Na demu tu několik elegantních vychytávek: zranění mohou být po gongu ošetřena, můžete s vytvořit vlastní boxerský večer a na obrazovce je měřič pro sebevědomí vašeho borce. Nechybí ani obvyklý režim pro vytvoření vlastního boxera, který přispívá k dešeti životnostem. Ale

Řada legendárních a téměř proslulých borců se pohybuje a boxuje s hbitostí nosorožců. K vítězství potřebujete jen umístit své obrovské speciální údery a komba na cíl. Probíhá to tak, že na stoupíte na plac, zvednete ruce do obranné pozice a čekáte na příležitost praštit.

HBO Boxing je slušný pokus o boxerský simulátor, fanoušci tohoto sportu nechtějí ale raději uchýlit ke Knockout Kings 2007, arkádoví šílenci pak zvolí Ready 2 Rumble.

Richard Kerth



Když do ringu nastoupí borci jako Knockout Kings 2007 nebo Ready 2 Rumble, nemá HBO Boxing šanci.

PlayStation Magazin VERDIKT

- GRAFIKA
- HRATELNOST
- ŽIVOTNOST

Dost slušná, ale všechno je o velkých ranách. 7
Můžete se stát šampionem. 6

CELKOVĚ

Naproti slušné licenci s nepatrnými borci a naproti slušným enginem dohromady tvoří naproti slušnou hru. Naproti slušná hra se ale nemůže měřit s Knockout Kings, Ready 2 Rumble a podobnými.

6

7 DESETI

VIRGIN ODHALIL PERLU PRO DVA HRÁČE.



Magical Drop

FAKTA

■ VYDAVATEL	Virgin
■ VYROBCE	Spook
■ DATUM VYDÁNÍ	V prodeji
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ	Žádné
■ POČET HRÁČŮ	1 až 2
■ ANGLIČTINA	Nepotřebná

Ed prvního skřeku vydaného touhle partičkou šašků, pinů a nej-různějších středověkých celebrit je vám nad slunce jasné, co můžete od *Magical Drop* čekat. Toto je v zásadě varianta na excelentní řadu *Bust-A-Move*, jen s tím rozdílem, že nabízí trochu jiný pohled na sbírání podobně zabarvených kuliček.

V případě *Magical Drop* se barevné kaminiky hromadí na obrazovce a vaším úkolem je spojit do řady tři a více - potom totiž zmizí. Za tímto účelem ovládáte jednoho z dvořanů, jenž pobíhá po dolním okraji obrazovky. Ke spojování kaminiky je použito systému kadek, kdy jedním tlačítkem stahujete dolů po-

dobně zabarvené kruhy a druhým je zase posíláte nahoru. K vyčištění obrazovky se používá celkem složitých kombinací, kdy obrovské řetězové reakce roztroušených kaminěk buďto hráče odmění, anebo penalizují jeho soupeře v režimu pro dva hráče.

Navzdory důvěrně známému obsahu, někdy *Magical Drop* působí tak trochu ospalým dojmem, zejména pokud, srovnáme s takovými tituly jako *Bust-A-Move* nebo *Puzzle Fighter*. Celé to nakonec zachraňuje bizarní, leč zběsile rychlý režim pro dva hráče - v režimu pro jednoho hráče *Magical Drop* jednoduše postrádá rychlost, iž tento žánr vyžaduje.

Steve Merrett



Bust-A-Magical? Titulu máš týpek (nahoru) za použití jakéhokoliv kombinovaného systému spojit jednotlivé kaminiky.



PlayStation Magazin

VERDIKT

■ GRAFIKA

Standardní puzzle. 5

■ HRATELNOST

Zábavná, ale Solo režim postrádá nezbytnou rychlost. 6

■ ŽIVOTNOST

Režim pro dva hráče chvilku vydrží. 6

■ CELKOVÉ

Magical Drop je důvěrně známá zaležitost a kombinací svého jednoduchého obsahu, ovládání vylepšil zábavnou leč nenáročnou playstationovou puzzle hru, zřejmě inspirovanou *Bust-A-Move*.

6

Z DESETI

DŮKAZ, ŽE TYGRÍ JSOU HODNÁ STVOŘENÍ...



Winnie The Pooh

FAKTA

■ VYDAVATEL	Ubisoft
■ VYROBCE	Doki Denko Studios
■ DATUM VYDÁNÍ	V prodeji
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ	Žádné
■ POČET HRÁČŮ	1
■ ANGLIČTINA	Nepotřebná

Tigger's *Honey Hunt* je prvním z nové vlny titulů zaměřených na děti od tří do šesti let, a zároveň pozitivním důkazem, že hry pro děti vůbec nemusí pohlížet na své publikum svrchu, stejně jako to nemusí být osekáné verze "skutečných" titulů. Namísto toho *Honey Hunt* nabízí nádherně vyváženou plošinovku, v níž se snoubí disneyovské produkční hodnoty s excelentním designem jednotlivých úrovní a hrátností - jediným ústupkem učiněným mladému publiku je snazší nastavení obtížnosti.

Tigger se dobrovolně přihlásil, že pomůže medvídkovi Pů sehnat džbány medu pro je-

ho oslavu. Od tohoto vchozího bodu se dostáváme k sérii plošin, přičemž po cestě nás čeká ještě několik zvláštních misí, v nichž se objeví Roo, káček a Sova. Nicméně to, co dělá z *Tigger's Honey Hunt* tak efektivní hru, je především skutečnost, že titul může sám o sobě stát jako silná plošinovka. Míra kontroly nad Tiggerem je užasná a na jednotlivých úrovních se skvěle naviguje.

Ačkoliv polygonová grafika vypadá poněkud primitivně, *Tigger's Honey Hunt* je solidní a zábavnou hrou. Doplnkové podhry jako *Pooh Sticks* jsou hezkým rozptýlením, ovšem klíčem k úspěchu hry zůstává přece jen to, že se prostě dobře hraje.

Steve Merrett



Bum, bum, je, je se ale uroučí a vyběhnou se ti žabky jak únosy. Tak děk.

PlayStation Magazin

VERDIKT

■ GRAFIKA

Celkem hranatá, ale jasná a piná barev. 6

■ HRATELNOST

Jednoduchý, leč náročný plošinovkový dě. 7

■ ŽIVOTNOST

Spousta úrovní a spousta podnětů k tomu se do nich pustit. 7

■ CELKOVÉ

Jasný titul pro děti. Tohle je v zásadě špičková plošinovková hra, u které je mála obtížnost pro ty malé sněhky. Díky dobré prezentaci a ahoj je hra novým standardem ve hrách pro děti.

7

Z DESETI

VRAŤTE SE DO DOB, KDY SE NA SILNICÍCH PROHÁNĚLA SMRTONOSNÁ AUTA



Mille Miglia

FAKTA

■ VYDAVATEL	SCI
■ VÝROBCE	Kung Fu Games
■ DATUM VYDÁNÍ	V prodeji
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ	Žádné
■ POČET HRÁČŮ	1 až 2
■ ANGLIČTINA	Nepotřebná



Ápad udělat jakési historické *Gran Turismo* si zaslouží pozornost a na papíře to vypadá, že by *Mille Miglia* (název se překládá jako tisíc mil) mohla svého záměru i dosáhnout. Je inspirována klasickým italským automobilovým závodem, který se jezdil každoročně mezi lety 1927 a 1957 (a dosud se pořádá jako sjezd klasických vozů) a obsahuje 18 autentických aut, která se tohoto gentlemanského klání účastnila - najdete tu třeba Alfa Romeo, Porsche a Bugatti.

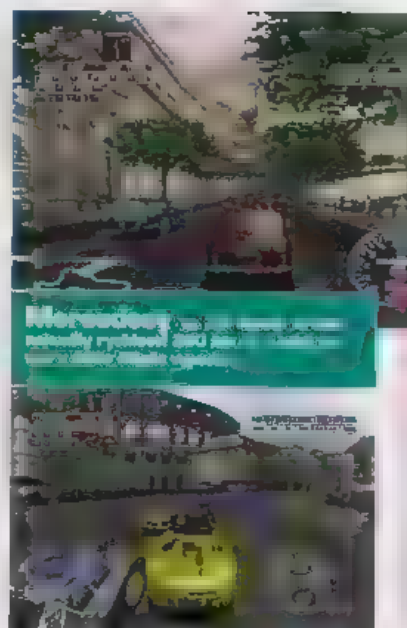
Nejprve si zvolíte režim, buď rychlý Arcade, nebo reálnější Championship, a vyberete si oblast, v níž chcete závodit. Historické jízdy

se odehrávají jak na italském venkově, tak ve městech a v případě úspěchu se vám otevrou další auta a sektory různé delky.

Co se vzhledu týče, je *Mille Miglia* dokonalým pořítkem. Vozy se stahovají střechou a výhledy na italskou krajinu vypadají dokonale a města jsou zase nadherně detailní a bez jakýchkoli zádrhelů.

Jediným čemým mrakem na obzoru je ovládání aut. Je u všech dost podobné, bez jakýchkoli snah o autentičnost, která by oživila arkádové tempo hratelnosti. Výsledkem je zpočátku pikantní zážitek, který se však časem poněkud zmírňuje.

Paul Rose



PlayStation Magazin VERDIKT

■ GRAFIKA	skvělá parádní příjemná	7
■ HRATELNOST	Spíš arkáda než simulátor	6
■ ŽIVOTNOST	Pár tratí navíc by neškodilo.	5

■ CELKOVĚ
Není špatná, ale kdyby nabírla trochu víc prvů simulátoru, určitě by nečekala. Takže je to zábavná arkádová záležitost s hrou o trochu nestandardním pojetím.

6

Z DESETI

RYCHLÁ AKCE! ZBRANÉ! TO VŠE NAJDETE V JINÝCH RECENZÍCH.



Alex Ferguson's Player Manager 2001

FAKTA

■ VYDAVATEL	3DO
■ VÝROBCE	Anco
■ DATUM VYDÁNÍ	V prodeji
■ VĚKOVÉ OMEZENÍ	Žádné
■ POČET HRÁČŮ	1
■ ANGLIČTINA	Potřebná



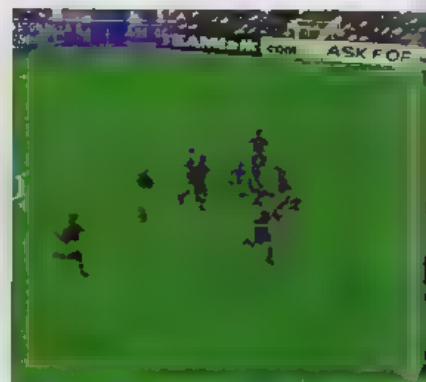
Stejně jako vloni je i manažerská hra *PM 2001* spíš mučení než zábava. Systém tabulek vám mozkové buňky sice nezapaří, zato strávíte roky, než se jimi proderete tam, kam chcete. Máte dostatek volného času? Dobrá, pak je to něco pro vás. Nekecáme. Prvním problémem *PM 2001* totiž je, že v ní všechno hrozně trvá.

Experimentování s kteroukoliv ze tří složek hry (trénink, taktika a získávání hráčů) vyzní as tak, jako byste se pokoušeli dřímovat na pudinku. V každé složce najdete spousty voleb, ale jejich vliv na tým je tak málo patrný, že ho občas ani nezaznamenate. Zvládnutí jedné z oněch tří složek ne

stačí. Ve hře je tolik jemných propojení, že by trvalo celé měsíce, než byste si uvědomili, že všechno, co jste doposud děla, je špatně. Hluboka si zaslouží ocenění nejvyšší, zato s vysvětlováním zákonů hry je to opačné.

Abychom byli féroví, Anco se snažil zařadit prvky, na které se hezky dívá, jako je režim 3D Watch. V praxi jsou ale k ničemu, protože z nich nepoznáte, jak si váš tým vlastně vede. Je až neuvěřitelné, že se tvůrcům podařilo tu hrdku nedostatků, kterými trpěla *PM 2000*, rozšířit na celý baik problémů. Hrozná je provedení a to, co zbylo, je tedy mučivý a frustrující tabulkový simulátor.

Pete Wilton



Procvakování se jednotlivými ročníky není nic nového, ale rozhodně ukrutně nevhodné.

PlayStation Magazin VERDIKT

■ GRAFIKA	Slušný pokus o zpracování pohledu na zápas.	7
■ HRATELNOST	Složita, ale často neprospatná a nepřístupná.	6
■ ŽIVOTNOST	Dlouhatánská, skoro jako skutečný management.	6

■ CELKOVĚ
Je tu spousta hloubků, pokud jste ochotni trpět. Tréninkové a taktické volby nemají velkou váhu a nešťovně se používají. Fotbalová masochista se v ní vyžije, věštiny ostatní si raději počkají na *MA 2001*.

7

Z DESETI

MINIRECENZE

NEPLAČTE PRO STARÉ HRY - VRÁTÍ SE, A TO ZA ZLOMEK CENY. ZDE JSOU PRVNÍ VLAŠTOVKY.

PLATINOVÉ HRY

Silent Hill



■ VYDAVATEL
Konami
■ 999 Kč



Tohle není hra, to je epický interaktivní psychologický thriller obsahující šest odlišných zakončení a kombinující logické prvky se střelením do příšer.

Silent Hill je mnohem děsivější než většina filmových hororů a dosahuje toho především díky dokonale vytvořenému scénáři, sugestivní hudbě a filmovým technikám. Má ale také fantastickou grafiku. *Silent Hill* je skvělou hrou pro ty, kdo jinak hrami opovrhují. Bude bavit doslova každého. ■

PlayStation
Magazin
VERDIKT
PSM17 10/10

■ **HODNOCENÍ**
Revoluční hra, která po více než roku od vydání zůstává jednou z nejlepších PS her

10
Z DESETI

ZNOVU VYJANĚ HRY ZA ZLOMEK CENY

Thunderhawk 2



■ VYDAVATEL
Eidos
■ 599 Kč



Copak to tu máme? Ano, starého podivína, opravdu hodně starou hru. Před lety získal *Thunderhawk 2* solidní hodnocení a stal se dostatečně zábavnou leteckou střílečkou.

Ano, přesně tak - spíše než letecký simulátor je *Thunderhawk* arkádovou střílečkou, ale sedíte v kokpitu po zuby ozbrojeného gunshipu, takže je to celkem originální, jenže to, co dříve fungovalo, dnes ukazuje zub času. Doporučujeme výhradně pro nostalgické fandý žánru. ■

PlayStation
Magazin
VERDIKT
PSMUK3 8/10

■ **HODNOCENÍ**
Čtyřicet let stará hra vynasobte tř dvacet a vyjde vám herní věk. Nic extra

4
Z DESETI

Tomb Raider



■ VYDAVATEL
Eidos
■ 599 Kč



Tak tady to všechno začalo. První a podle mnoha také nejlepší díl. Vzpomínáte na to mrazení, které vás šimralo na páteři, když jste poprvé objevili tu úžasnou podzemní sfingu?

Za skvělých šest stovek tu máte pořádně masivní hru, která spustila obrovskou lavinu skvělých her (nemluvě o filmu), a pokud jste minuli prvního *Tomb Raidera*, nemáte jinou možnost, než si ho za třetinu původní ceny koupit, leda že byste byli naprostí blázni. ■

PlayStation
Magazin
VERDIKT
PSMUK12 10/10

■ **HODNOCENÍ**
Tolik se toho věšlo na jeden disk. *Tomb Raider* je opurná pro mašy

10
Z DESETI

Toy Story 2



■ VYDAVATEL
Activision
■ 999 Kč



Uzz Raketák se vrací v atraktivní plošinovkové adventuře s velmi solidní grafikou, uhlazenou prezentací a řadou zajímavých a neobvyklých logických překážek.

Toy Story 2 je malá stavnatá adventurní hra, která ale trochu blběne, když ji postavíte vedle kolegů jako *Crash 3* nebo *Ape Escape*. Přesto zůstává zábavná a veselá, byť trochu neoriginální. Vedle právě vydaného *Spyra 3* vadne trochu, víc než bychom si přáli, ale za tisíc korun si opravdu nemůžeme moc stěžovat. ■

PlayStation
Magazin
VERDIKT
PSM22 8/10

■ **HODNOCENÍ**
Solidní avšak s Raketákem už není o nic víc

7
Z DESETI

Warzone 2100



■ VYDAVATEL
Eidos
■ 599 Kč



Když si odmyslíme stároucí antické, ale stále kvalitní *X-Com* hry, byla na PlayStation jediná strategická hra, která stála za zmínku: *Command & Conquer*.

Ale jenom do doby, než zakročil *Warzone 2100*. Dramaticky pozvedla cenu akcí tohoto žánru, a to fantastickou 3D grafikou a misemi, které byly doslova geniální. Dokonce vám umožnila vynášet a vyvíjet vlastní nová vozidla a mixovat různé zbraně a komponenty. Byl byste blázní, kdybyste si ji nechal. ■

PlayStation
Magazin
VERDIKT
PSM14 9/10

■ **HODNOCENÍ**
Stále stejně náročné a zábavné jako kdysi. Nejlepší strategie na PlayStation

9
Z DESETI

Triple Pack



■ VYDAVATEL
Acclaim
■ 1990 Kč



Za cenu jedné (no, řekněme o fous dražší) hry dostanete balík se třemi. Kromě *Alien Trilogy* je to *Bust-A-Move 4* a *Jeremy McGrath Motocross*.

Příjemný mix tří různých žánrů - jestliže velmi atmosféricky a hratelný *Alien* v této trojce vypadá jako jasný favorit, dobře mu konkuruje skvělá logická hra *Bust-A-Move*. Jejich potenciál spočívá především ve hře dvou hráčů. Průměrný motokros *Jeremy McGrath* je pak třetím vřad, ale jde o třetí níčku na dortu. ■

PlayStation
Magazin
VERDIKT
RŮZNÉ

■ **HODNOCENÍ**
Solidní kompilace kombinující tři zábavné hry odlišných žánrů

8
Z DESETI



CD/DVD/NET/COIN-OP

RECENZE

NEJLEPŠÍ NAHRÁVKY MĚSÍCE PODLE PSM

CD MĚSÍCE

BLUR

THE BEST OF

Tahle kytarová partička z anglického Essexu táhne za jeden provaz skoro už deset let. Od počátků ve stylu indies přes stádium londýnských hvězd, role manžetů, otců až po sólo kanéry členové Blur vždy stál v popředí anglické pop-music. A podařilo se jim přežít Oasis. The Best Of je deska o 18 skladbách, jež jsou šlehačkou na dortu dosavadní tvorby kapely, od dětsky jednoduché *There's No Other Way* až po duševně rozdrásanou *No Distance Left To Run*. Některé podobné výběry nejlepších skladeb se vyznačují značnou rozkroisaností, ovšem jenom svědčí o kvalitě této kapely, že na desce prostě nenajdete slabší skladbu, jakou cestou se Blur vydají, teď těžko soudit, nicméně tahle deska je skvělou rekapitulací jedné z nejlepších skupin uplynulého deset let.

VERDIKT konec jedné éry? 8/10

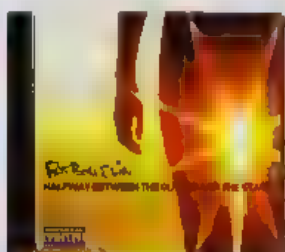


>>> v prodeji >>>

RŮZNÍ INTERPERTI Charlieho Andělů OST

Že by nás návrat Charlieho zatiček vrátil do diskového ráje sedmdesátých let? Asi ne, nikdy vybrané do tohoto filmu v hlučném a špinavém světě. Charlieho Andělé jsou takové ty B-movie, jako *Fori Bush* nebo *Up* a smělým (Marvin Gaye) a *Heaven Must Be Missing An Angel* a *Baby Got Back*. Tohle je jeden z mála soundtracků, který se může chlubit celým filmem do skladby, která je v něm. Tohle je jeden z mála soundtracků, který se může chlubit celým filmem do skladby, která je v něm.

Verdict: Med pro všechny 8/10



>>> v prodeji >>>

FATBOY SLIM Halfway Between The Gutter And The Stars (Skint)

O pánovi jménem Zeb Ball si říkáte, co chcete, ale jedno mu upit nemůžete - má talent. Není to talent, který (přinejmenším do jeho celosvětového úspěchu) nějak ovlivňuje hudební tisk, ale tenhle člověk prostě ví, jak roztáhnout pořádnou party. Takže kam se vydáte, když máte plné zuby všeho toho fidního, tradičního. No, jistě odpověď je: u Zeb Balla. Jeho *Halfway Between The Gutter And The Stars* je takové to *disco*, které vám dá pocit, že jste v klubu, kde se tančí až do rána. Tohle je jeden z mála soundtracků, který se může chlubit celým filmem do skladby, která je v něm.

Verdict: Tělový rock? Dmí 7/10



>>> v prodeji >>>

RŮZNÍ INTERPRETI Blair Witch 2: Book Of Shadows

Doba nadčasového, rozsáhlého hudebního soundtracku skončila, když si páni v obřích uvědomili, že by mohli výhodně prodávat alternativní, relativně neznámá jména hordám nadšených fanoušků. Umělci a film si navzájem pomáhají, šip v dokonalé symbióze a parazitují na sobě navzájem. Takže tohle to není jenom další *Blair Witch* soundtrack, ale je to *Book Of Shadows*, který vám dá pocit, že jste v klubu, kde se tančí až do rána. Tohle je jeden z mála soundtracků, který se může chlubit celým filmem do skladby, která je v něm.

Verdict: Smrtní metal 7/10



>>> v prodeji >>>

COCTEAU TWINS Stars And Topsoil: A Collection (1982-1990)

Ona zapomnělá text? Tak zněla část realce starších lidí na posledních desce Cocteau Twins. Povětšinou zplývaných úplně vlastním jazykem a pokud zde nějaká slova byla, pak hodně abstraktní. Když jejich zvuk patří ze své podstaty do hloubi osmdesátých let, umí jako fetiš bít jako *Star* a *Topsoil*, takové to je *Stars And Topsoil*, které vám dá pocit, že jste v klubu, kde se tančí až do rána. Tohle je jeden z mála soundtracků, který se může chlubit celým filmem do skladby, která je v něm.

Verdict: Celkem OK 5/10

nadčasového premiéra *Final Fantasy IX* nepodobylné vynálezi, další příval tenadých přáníků, které budou vyhledávat a bombardovat různé stránky. Z nich jenom jedna nejlepších *Final Fantasy* stránek (www.fishnet.com). Zde jsou prakticky všechny články z filmu, příběhy, diskuse fóra, a dokonce i soutěž na základě IP a volby nejpopulárnější postavu z filmu. Pokud vás láká výtvarné umění, můžete zasledek ukázat svých výkresů, a pokud je porota laická, můžete se dohodnout na nějaké poměrově umění. Almano-cane, můžete se dočíst i o...

stejně jako *Final Fantasy IX* bude tohle poměrně obrovským hitem. WWF Smackdown! 2 a už teď je na internetu celá řada stránek věnovaných téměř šikovním zápasnických úbočků. Jednou z nejlepších je www.wrestling-games.com, kde je zachycen každý aspekt videoher včetně novových zápasů, dále bulletin diskusní fóra i filmové ukázky, to vše věnované tématu, kterému návštěvníci těchto stránek milují.

Jde spíš o zasmání nebo umění? Vyraz, pak se podívejte na www.wrestlinganimation.com, kde si můžete stáhnout 2D a 3D animované soubory nezávislé autorskými právy, anebo můžete sledovat výkony druhých, například tuto komiksovou verzi *The Rock* a tak dále. Fakt...



Star Wars: The Force Awakens... Tohle je jeden z mála soundtracků, který se může chlubit celým filmem do skladby, která je v něm. Tohle je jeden z mála soundtracků, který se může chlubit celým filmem do skladby, která je v něm.

VÁNOCE 2000 OFICIÁLNÍ ČESKÝ PLAYSTATION MAGAZÍN  67

VE VESMÍRU VÁS USLYŠÍ KŘÍČET TAK MAXIMÁLNĚ PSM. ALE JE TO ÚPLNĚ V POHODĚ, DRUHÁ ČÁST NAŠEHO PRŮVODCE PO ALIEN RESURRECTION (PRVNÍ BYLA ZVEŘEJNĚNA V 31. ČÍSLE) VÁS DOVEDE AŽ NA SAMÝ KONEC HRY. MUSÍTE POUZE ZACHOVAT KLID A ZHLUBOKA DÝCHAT.

Alien Resurrection

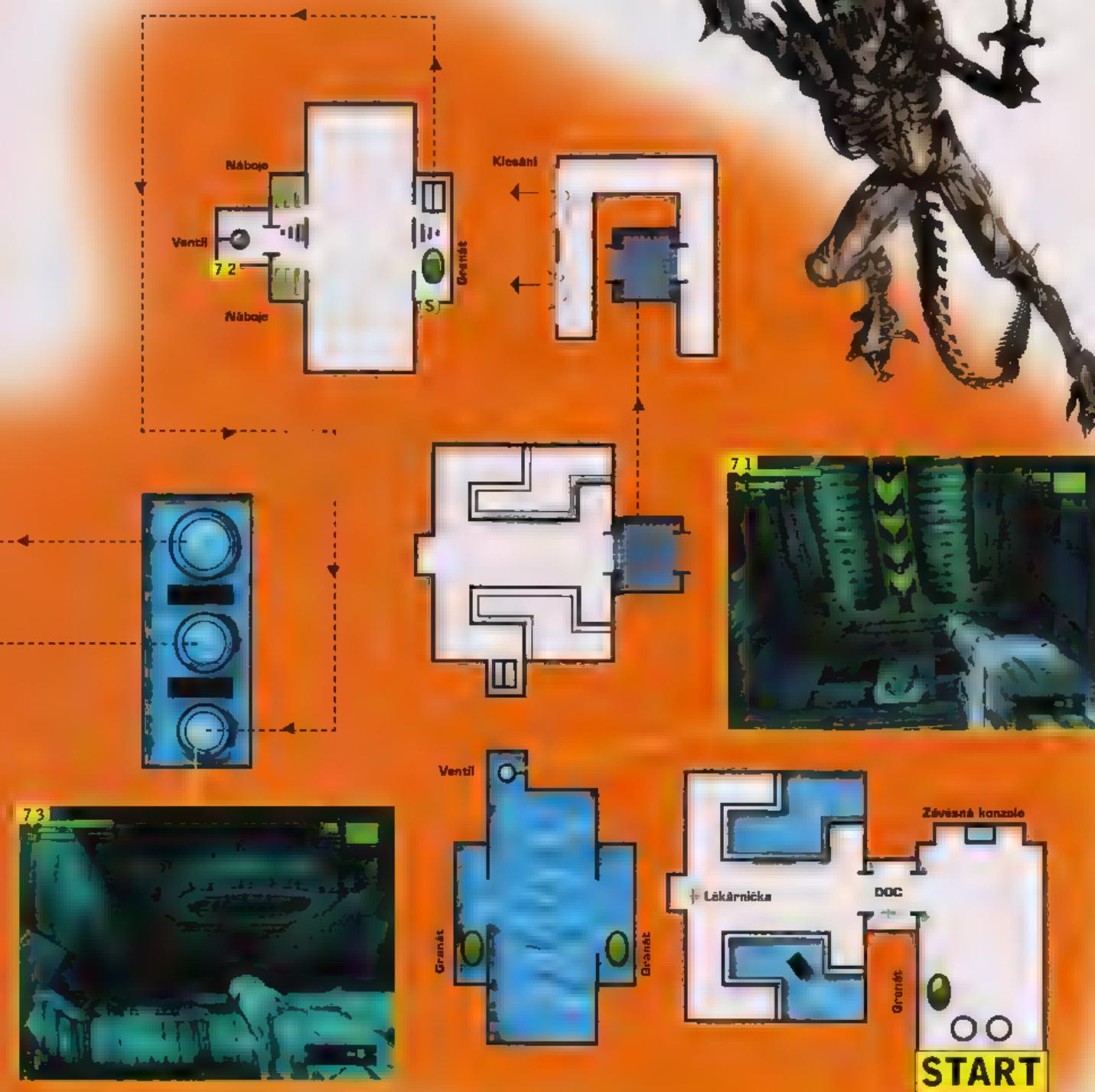
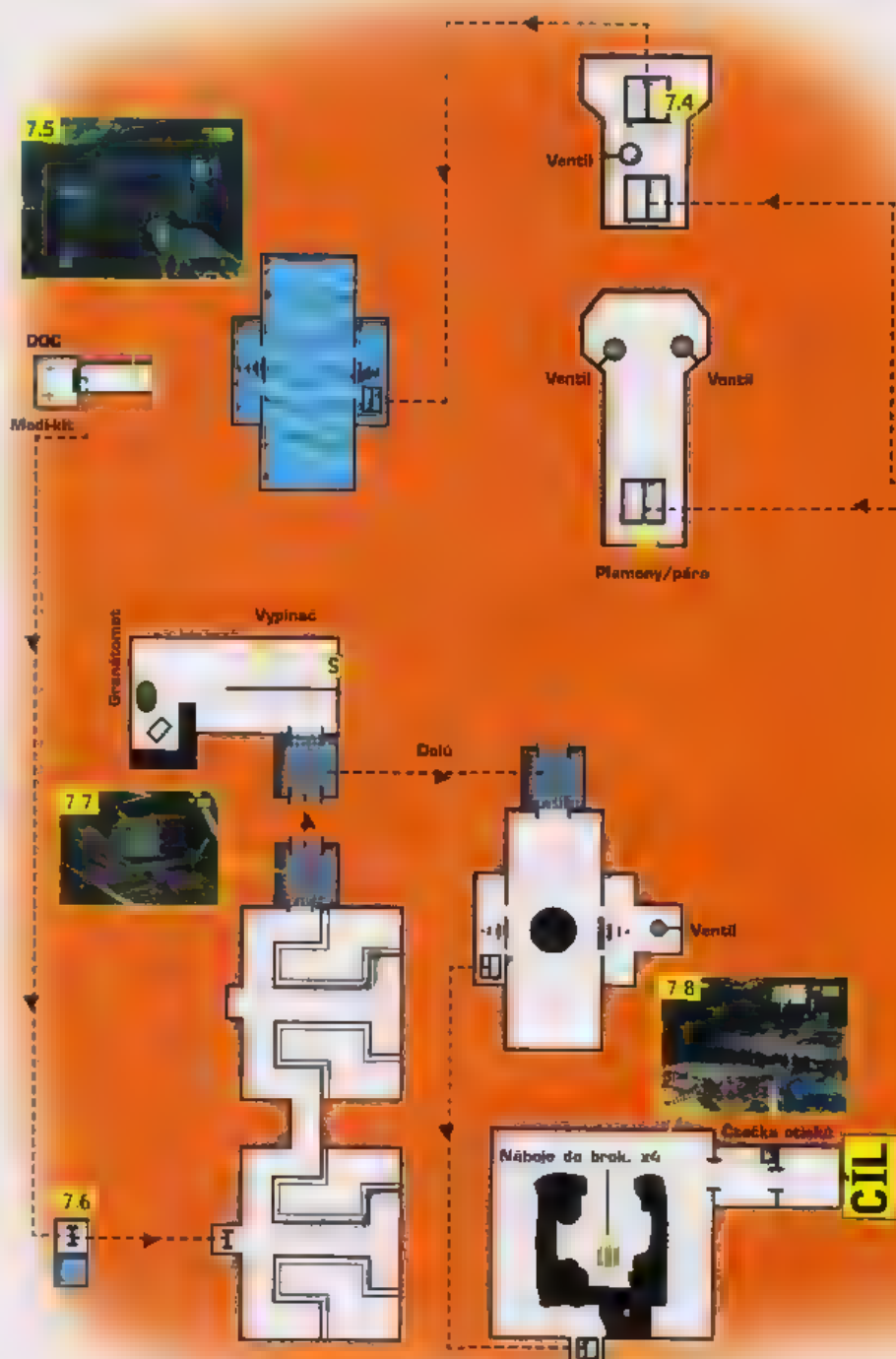
2. ČÁST

LEGENDA

- Čtečka otisků
- Náboje
- Puška nebo zásobník
- Plamenomet nebo kanystr
- Granátomet nebo granát
- Odpalovač raket
- Rakety
- Vypínač
- Síťové vazby
- Střibromodrý hybridní vetřelec
- Závěsná konzole
- Zbraň strážce
- Klíč / Karta
- Výtah
- Síťové pole
- Elektrické řetky
- Ventil
- Plameny/
- Lékařnicka
- DOC

ÚROVEŇ 7: RIPLEY - KOMPLEX MESS HALLS

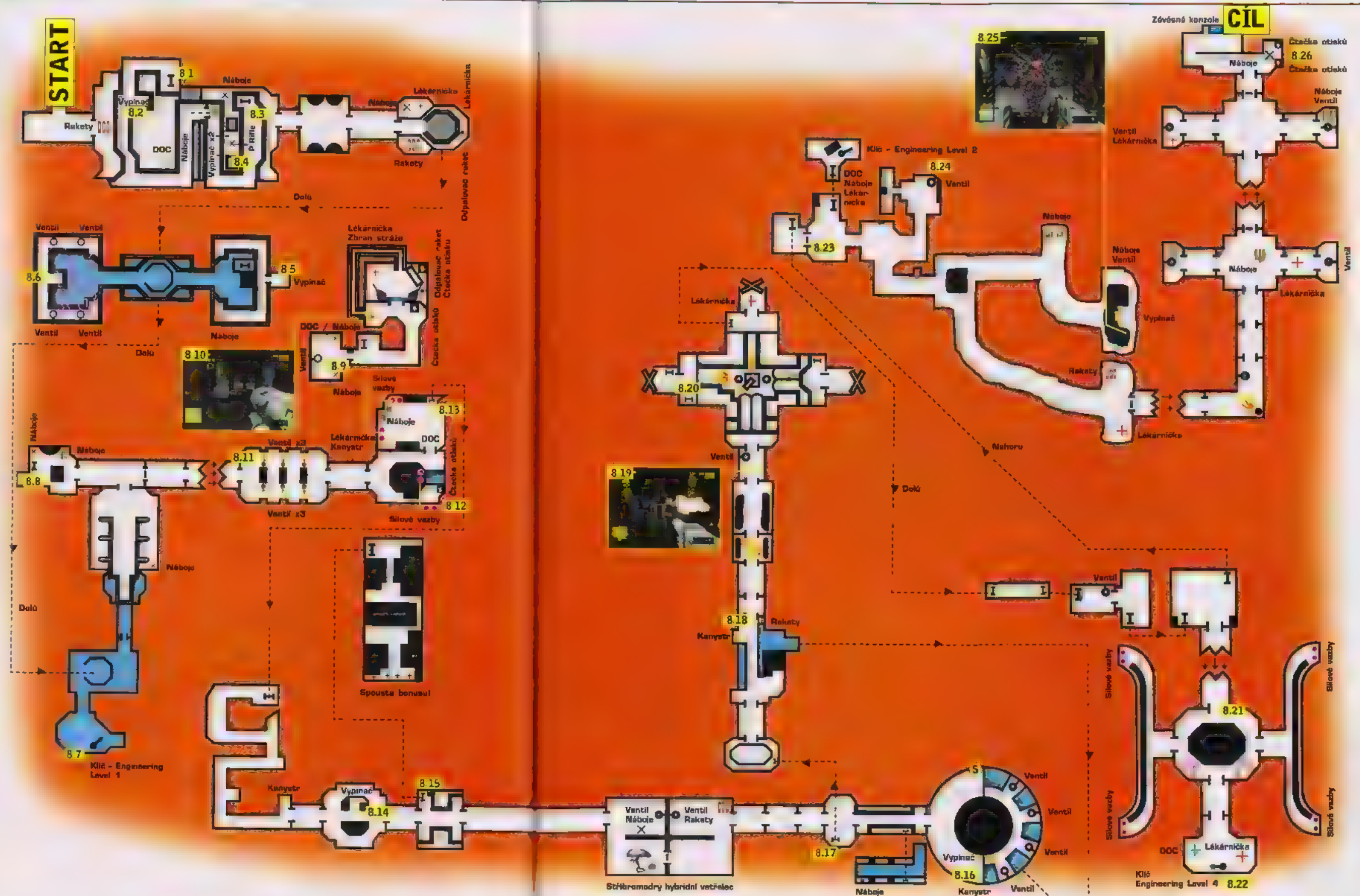
Abyste to neměli tak jednoduché, Mess Halls by v části zápletky. Ve vybavě nemáte žádnou vzduchovou bombu, takže se musíte spolehnout na nádobu bublinky, jenom tak získáte pod vodou kyslík. Ale je i tam spousta, rozhodně nemusíte panikařit. Začínáte v zóně kontroly místnosti, a až oddělíte hordy nepřátel, popadnete granátomet a rychle upalíte do temných vod. Z vykenku seberte granáty a plavte k dvěma otevřeným dvířkům [7.1]. Vynořte se a dejte se centrální chodbou směrem k výtahu. Tam jedete dole, uvidíte dva vetřelce jak se probíjejí okny. Vyskočte mezerou, zapněte ventil [7.2] a běžte k protilehlým dvířkům, než se zavírou. Pak jedte potrubím, až se ocitnete v rozlehlé podvodní místnosti [7.3]. Plavte k druhému potrubí a uvoďte tlakové ventily. Pak se dejte zpět dolů, vydejte se k třetímu potrubí, přičemž otočíte ventilem vzpět, se před vámi otevrou dvířka [7.4]. Na druhé straně potrubí je třeba na chvíli malou průrvu zhruba uprostřed protilehlé zdi [7.5]. To proplavete a vydáte se pro zásoby, poté se vrátíte nahoru, vynoříte se a vyvezete po žebíku [7.6]. Pak jděte po chodbě, vejděte do výtahu [7.7] a s jedete zpět do kontroly místnosti, kde si skněte vypínač, tak budete moci pokračovat ještě houběji dole. Prolezte dvířky ve výklenku a dostanete se do velké zvláštní místnosti [7.8]. Zde popadnete šrapnely, zbavte se nepřátel a dejte se směrem ke smáčl dlaní a výtahu.



ÚROVEŇ 8: CHRISTIE - KOMPLEX SKLADISTĚ

Vy eďte po žebříku do chodby [8.1], z dálky seberte co nevíce vajíček, bouchněte do vypínače [8.2] a pokračujte dá dokud nenarazíte na vodu. Ponořte se do ní a dejte se vchodem přímo před vámi, pak se vynořte a přesměrujte proud energie stisknutím jiného vypínače [8.5]. Pak p avte zpět na protější straně se můžete bezpečně vynořit, načež otočte čtyřmi ventily [8.6]. Doje v h ub nách najdete k ičo vou kartu Engineering LV1 Keycard, jak se vznáší kolem potopené ponorky [8.7]. S její pomocí se dostanete přes dveře zpět na suchou zem (tedy velmi rnou lod). Vylezte po žebříku [8.8] a otočte tlakový ventil [8.9], který vám otevře skrz tune cestu ke smáč dlani [8.10] nechoďte ale p p mo dveřm , poněvadž nastražený drát aktivuje bezpečnostní lasery; místo toho do m stnosti jen nah édněte z usti tune u a asery odpá te. Teď se dejte zpět k žebříku a pokračujte po dlouhé chodbě až se dostanete k nebezpečně vyh. žer, řadě ventilů [8.11]. Tady musíte prokázat pevnou rychlost, prop ést se mezi sloupy a za běhu rychle trefit tlačítka ovládající ventily - jedné rychlost vás zachrání před záhubou. Jo a nezapomenout na ta vajíčka! Jakmile je tlak vypuštěn, běžte rychle ke snímači dlani v kontrolní místnosti [8.12]. Jak se budete přibližovat, stáhne se kolem vás elektrický obvod. Musíte si prostě et cestu proudem, a to tak, že odstříte te spoje napětí - jeden je p p mo před vámi u smáče dlani, druhý o něco vzadu a dva další ze zadní h édnout, když vystříte ite okno. Jakmile toto budete mít za sebou, stisknete snímač a vydejte se po žebříku nahoru [8.13], kde jděte po chodbě kolem místnosti s vejci, z n ž de pára (za pochodu stisknete vypínač [8.14]). Sestupte hned po dalším žebříku, na který narazíte [8.15]. Čímž získáte přístup k řadě malých tuneů a docela s úšným způsobem, leč , ako vždy i teď , e poklad bed livě strážěn hroměné když budete postupovat dopředu, narazíte na m stnost rozděnou do čtyř částí. Otočte ventily dveře se uvolní a panebože, ne! - stříbromodří hybridní větvele.

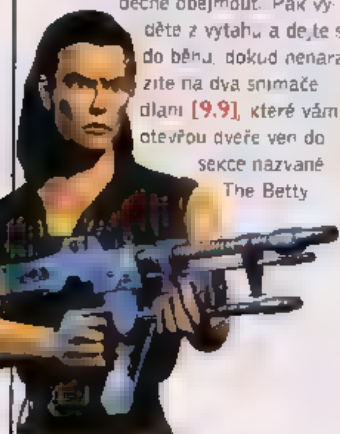
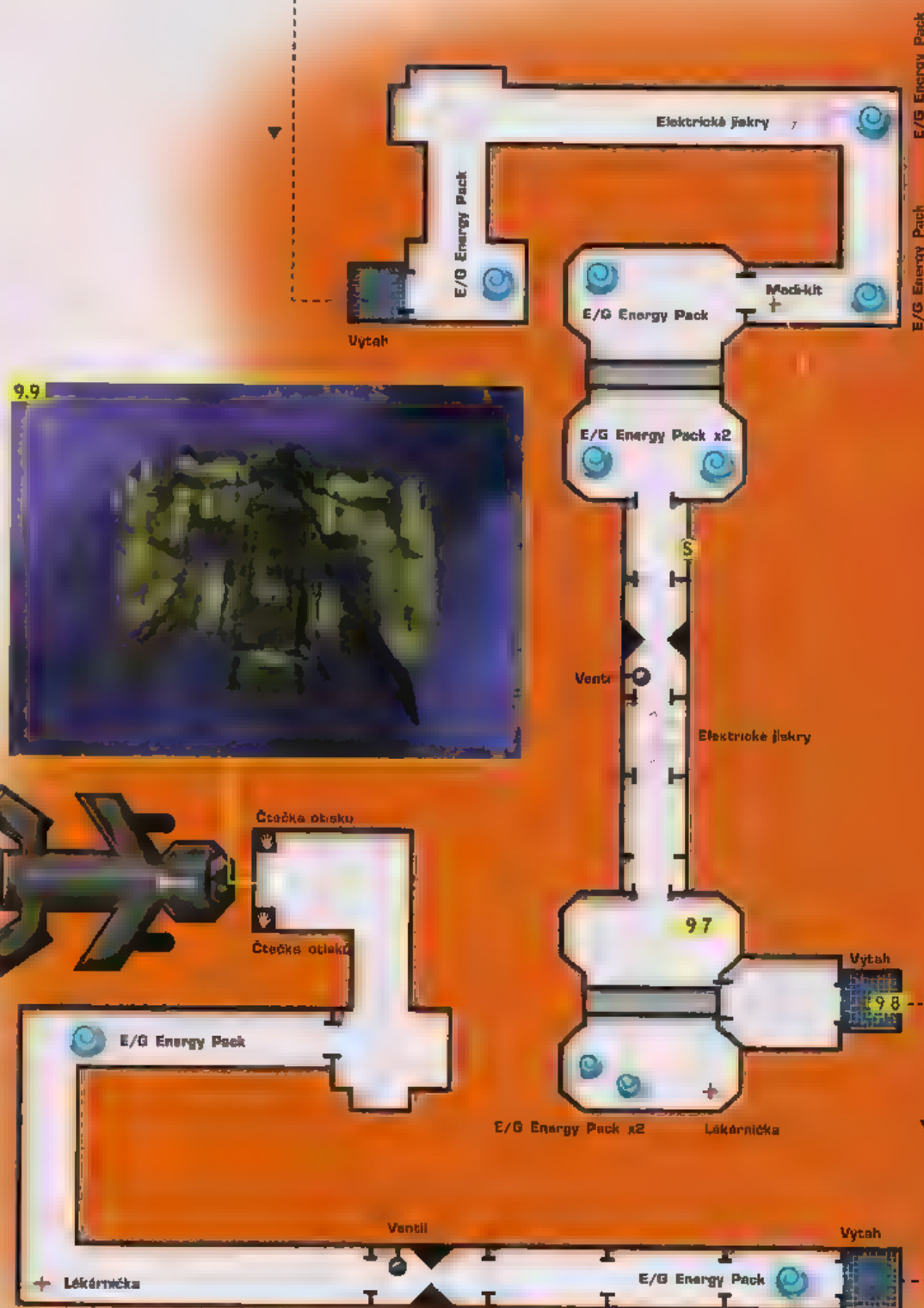
Jakmile to bude vyř zené, pokračujte do ve kě kruhové místnosti, kde stisknete vypínač [8.16]. Pak jděte zpět a dejte se po žebříku [8.17], po němž vylezete do částečně zatopené místnosti. Skočte do vody a plavte k průrvě v pravém dolním rohu místnosti. Chodby pak chví l pokračují - dávejte bacha, aby vás nevycuc y ventily také od nich p avte raději dál. Nakonec se vynoříte na druhé straně kruhové místnosti. Otočte čtyřmi ventily a vraťte se vodní cestou na místo, odkud jste vyšli. Nyní můžete jít dvermi [8.18]. Až dorazíte k místnosti s párou [8.19], jděte přímo k centrálnímu sloupu, vyhýbejte se ohni a otáčejte tlakovými ventily. Pak po žebříku na evé straně vylezte nahoru [8.20], abyste mohli slézt přímo za dveřmi. Jděte po ser žebříků, až dojde k místnosti s generátorem [8.21], a jak mile tam budete, vyběhněte dveřmi nalevo i napravo a rozstříejte spoje, které odk oní proud, čímž získáte p ř stup ke kartě Engineering LV4 Keycard [8.22]. Jděte zpět a kartu použijte [8.23]. Pro získání další dveřní karty otočte tlakový ventil v rohu za krabcem [8.24] a vy eďte po žebříku, v zšeřém rohu. Nyní se dostáváte do sekce ov ádané m á daty. Na konci levé chodby bouchněte do vypínače [8.25], pak se vraťte a dejte se chodbou napravo, uбоhě nešťastný ky postří ete a seberte jím munici. Pak nás eduje krvavý sprint d ouhou řadou chodeb až dorazíte k zábranám [8.26] a konci 8 úrovně.



ÚROVEŇ 9: RIPLEY - DOCKING BAY (PRÍSTAVNÍ MÍSTO)

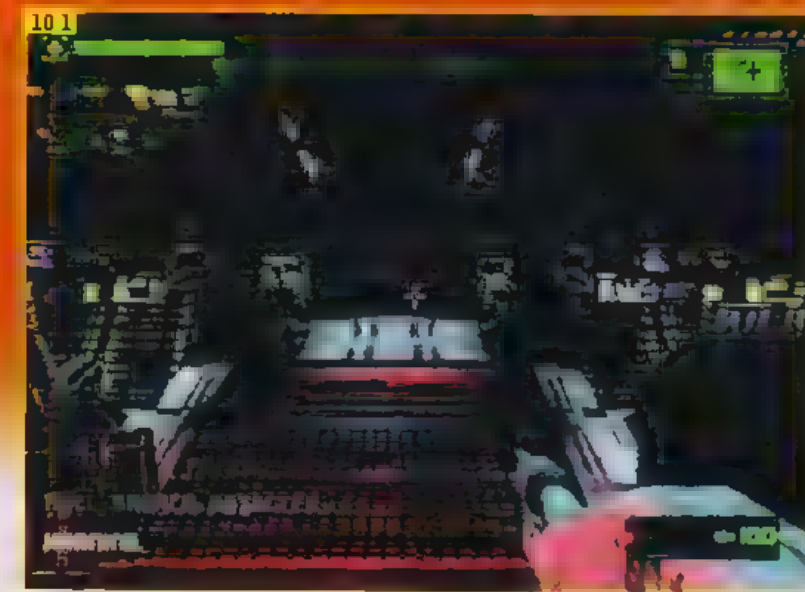
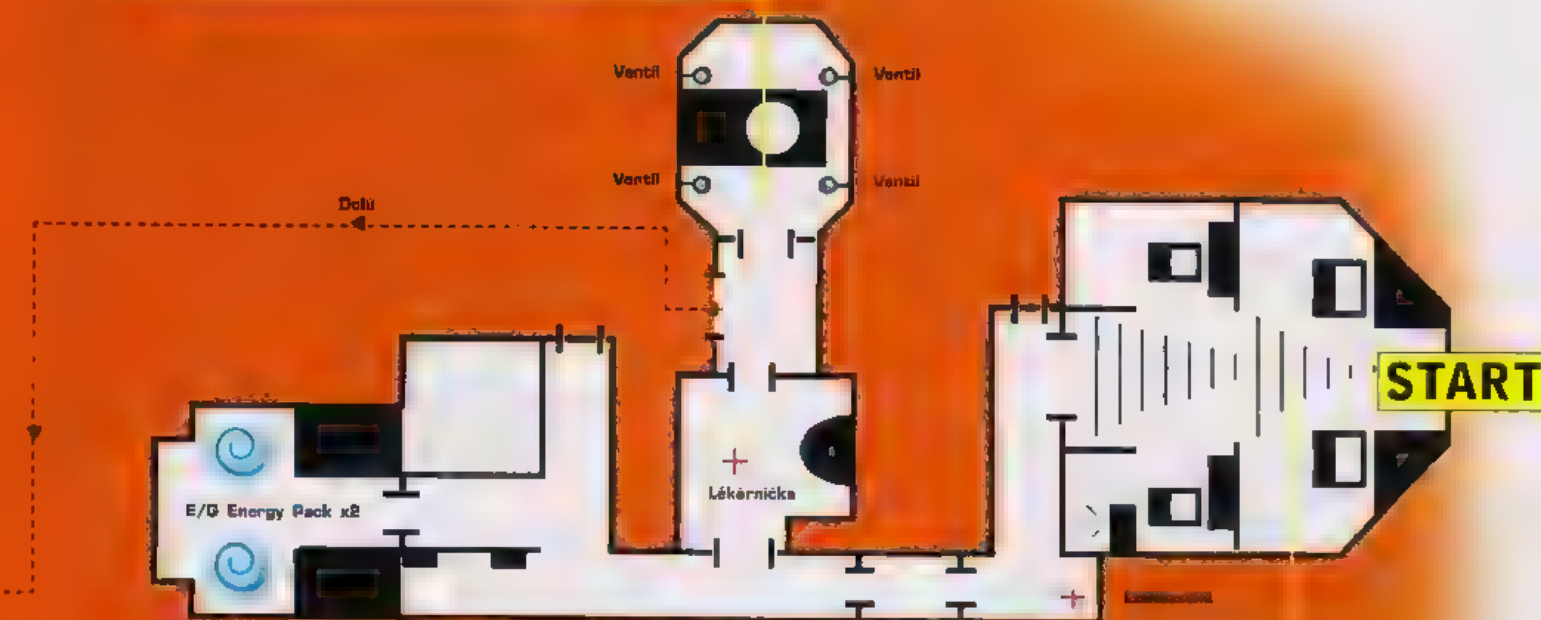
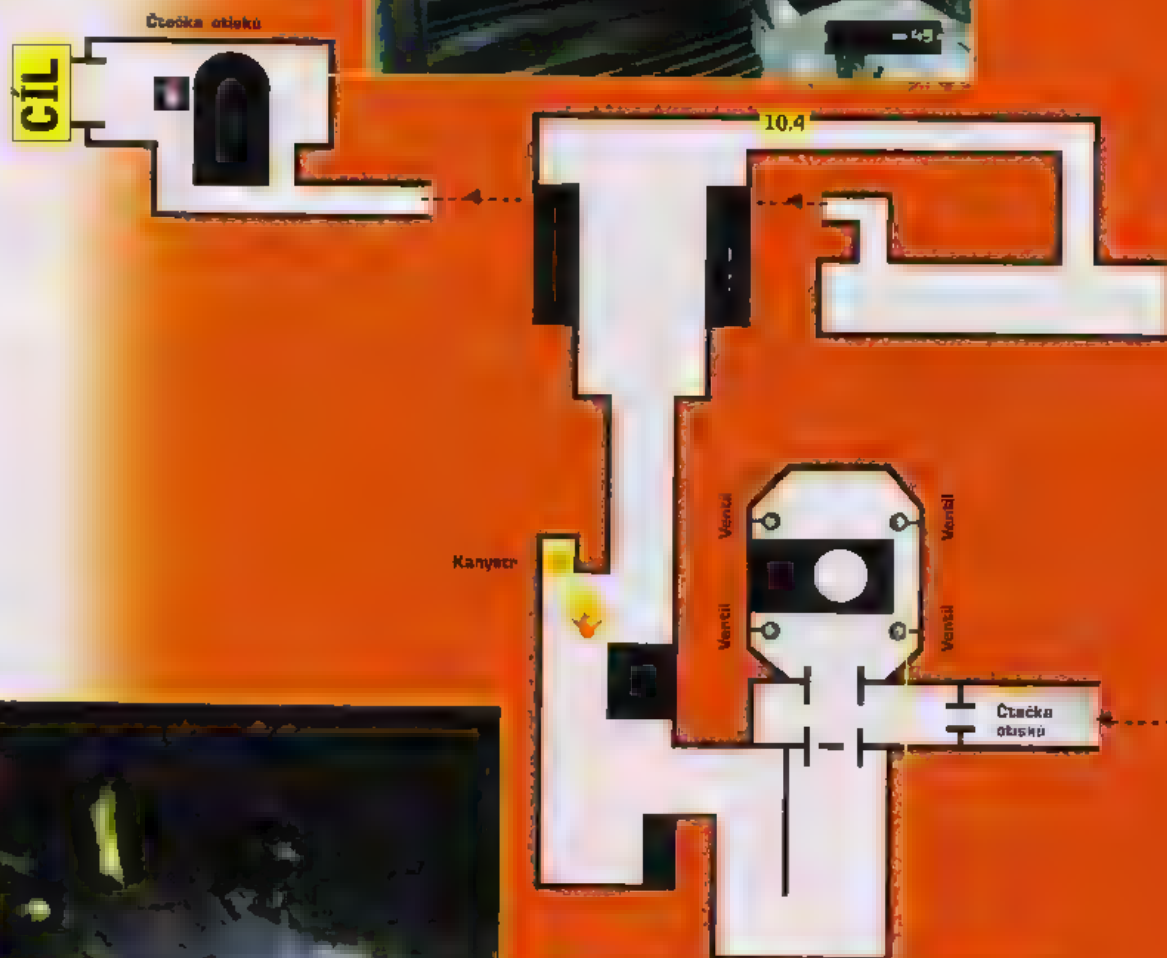
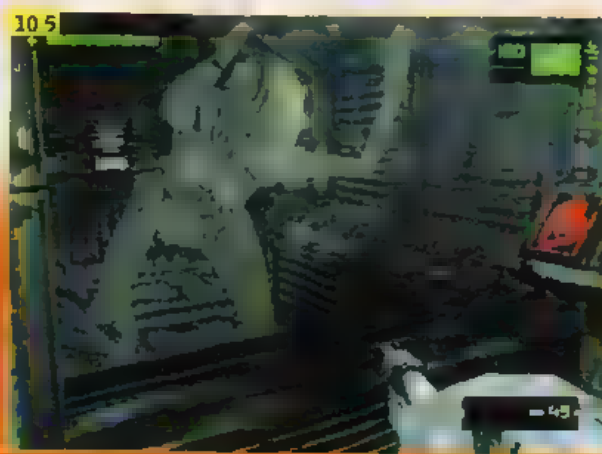
Poté, co koupíte facku od Newborna, běžte co nejrychleji pryč a po cestě nezapomeňte posbírat zásoby, zejména elektrickou pušku od mrtvého námořníka [9.1]. Tuhle tu bouchačku budete muset zvládnout zatraceně rychle (nabíjete ji stisknutím spouště - poté celou dávku nakouřte na vybraný cíl a vzduch prostoupí vlně smažených vetřelců). Dostat se k prvnímu nákladnímu prostoru ovšem není snadné [9.2].

Nastal čas znovu se setkat s Newbornem. Běhejte po nákladním prostoru, uhybejte před ním a občas mu ji vyšlejte elektrickou puškou. Po chvíli ho to začne nudit, vyčezne na lavku a zmizí. Vy se dejte chodbou v pravém horním rohu a jděte po ní, dokud se nedostanete k mříšti, kde je snížený strop [9.3]. Tady je třeba vlézt do tunelu, přičemž vyčezíte za hromadou sutiny - když se dáte druhou cestou, sice získáte Medi-kit, ale taky spousta potíží - a pak stisknete Pa in Reader [9.4]. Tak získáte přístup k výtahu [9.5], který vás zase dovede do druhého nákladního prostoru [9.6] a vám se naskytne příležitost se už podruhé setkat s tolik karmárádským Newbornem. Ať docela snadno se mu vyhnete, stejně jako předtím, i tady před ním ustupujte nebo utíkejte, párkrát to do něj naštěstí elektrickou puškou a on vás po chvíli nechá na pokoji, takže se v klidu budete moci vydat do třetího nákladního prostoru [9.7]. Nicméně při výstupu z prostoru a nastupování do výtahu [9.8] se mějte hodně na pozoru - čeká tu na vás pár potvora, jež vás touží srdečně obejmout. Pak vyjděte z výtahu a dejte se do běhu, dokud nenarazíte na dva snimače dlaní [9.9], které vám otevřou dveře ven do sekce nazvané The Betty.



ÚROVEŇ 10: RIPLEY - THE BETTY

Už to není daleko. A e něž se vám podaří úspěšně zdrhnout, musíte se zbavit jednoho nepříjemného hosta na palubě. Taký, jste si říkali, kam že se to ten Newborn podě? Inu, hádali, jste správně. Takže ne, dřív trochu řečníčiny v kokpitu [10.1]. Palubní počítač vás varuje, že došlo k narušení prostoru. A když se vrátíte na start, abyste případ vyšetřili, čeká vás jeden hybrid. Se můžete ho elektrickou puškou a pak upačíte do místnosti s ventily [10.2] (musíte být hodně rychlí, protože po vás hned půjde). Rozbít skleněné tabulky a otočíte každým ze čtyř ventilů. Až se před vámi zase objeví, znovu ho sejměte a pokračujte do identické místnosti o úrovni [10.3], kde rovněž otočíte všechny ventily. Tím získáte přístup do protější chodby. Poté jděte, co nejrychleji vám to půjde, až k místu se sníženým stropem ve vzduchové kapse [10.4]. Pak jděte ještě dál a chodba vás dovede do malé místnosti přesně nad vzduchovou kapsou [10.5]. Soudě podle je kótu, potřebuje Newborn nutně přebavit, a tak stiskněte snímač dlaní, podívejte se na skvělé video a hrdě se poplácejte po zádech. Gratulujeme, vojáku.



LARA JE MOŽNÁ MRTVÁ, ALE VÁS UMŘÍT NENECHÁME. ZDE JE KOMPLETNÍ NÁVOD NA LARINO PÁTÉ DOBRODRUŽSTVÍ.

PSM
NÁVOD

Tomb Raider: Chronicles

1. PŘÍBĚH - ŘÍM

TWEETS OF ROME

Utíkejte uličkou a vydejte se první odbočkou vpravo a kašny odbočte opět vpravo a na konci uličky otevřete tytlí tlamou dveře, nacházející se na konci první uličky. Zde opět strčte ruku do tlamý a vy eze po nově vzniklém kvádru. Vyběhněte do horní části domu a přes balkon do chodby sousedního domu. Na schodech rozstřete okno a přeskočte do protější budovy. Zde se de te v evo, na konci najdete zlatý klíč 1 (Golden Key 1). Vraťte se na náměstí a použijte zde zlatý klíč u brány. Uděte dá, a ještě než se vydáte po laně zaběhněte si do sklepa pro klíč od zahrady (Garden Key). Po překonání lana seskočte z balkonu, otevřete mříž a před zamčenou branou do zahrady zaháňte vpravo. Na konci schodů na eznete revo ver děte k modrým dveřím a otevřete je. U sudů seberte zeměřovač, který pak spojte s revo verem, abyste m mohli přestřelit zámek. Seberte druhý klíč od zahrady a tu pak klíč odemkněte.

Z chodby za hrobkou se dostanete až ke zvonici, kterou musíte otevřít tytlí tlamou v domě nalevo. Ve zvonici zatáhněte za páku a otočte holubici, čímž se v chodbě napravo odsune stěna. Za ní překone te bera ridlo a zatáhněte za druhou páku. Po otočení holubice

se před zvonici otevře místnost a v ní na dete znamení Saturna.

TRAJAN'S MARKETS

V místnosti nalevo najdete v krabici páčidlo (Crowbar), kterým otevřete plechové dveře. Předejte po laně a přeskočte z lávky na lešen vedle šího domu. Odtud se dostanete do prostranství se soukolím, kde můžete vyžít po práci. Odtud skočte nejprve nalevo, kde zatáhněte 3x za řetěz, potéž pak uděte na druhé straně. V místě, kde stál pokop, je nalevo místnost, ve které si páčidlo vyloíte z mříže zlatou mincí (Golden Coin) a tu potom věnujte soše v sousední místnosti. Vraťte se na ulici a jděte do nově otevřené pasáže. přeplavte přes vodu a pod vně kreatuře vystřete oko. Zde potom seberte znamení Marsu. Otevřete vchod do kanálu, skočte do vody a dopaďte do místnosti s ohněm. Tady vyloíte páčidlo em kolo od ventilu, které použijete v místnosti u chobotnice. Po návratu do kanálu plavte až na dno šachty s turbínou a na pozemci p aťte doprava až k turbínám. U stropu je otvor, kterým se dostanete do místnosti s dalšími ventily. Po vypnutí turbín se můžete dostat do dalšího otvoru, kde na vás čeká brokovnice. Pro jistotu s hru uložte a po překonání obra proskočte oknem. Ve vodě seberte znamení Venuše a vylezte v zahradě u hrobky. Zabijte bossa a vložte znamení do dveří. Skočte na první plošinu a z ní se pusťte dolů.

THE COLOSSEUM

Utíkejte chodbou až na konec, a až se propadne podlaha, chytněte se stěny a přeručkujte do výšky. Po stisknutí tlačítka se vydrápete do místnosti s mříží v podlaze. sklozkněte do míst skněte daší tlačítka a vy eze po žebříku. Za vám seberte z podstavce část drahokamu. Běže dál a ve skryš druhého vá ečníka st skněte t ačtko. Utíkejte dá až do místnosti s drolou v podlaze, ze které vy eze podstavec se zbývá; čím kusem drahokamu po třetím zatáhnutí za řetěz. Na seorán máte jen chvilku, proto si musíte pospíšet. Obě část zkombo nujete a dete dá ke dveřím, které se pak otevrou.



V sousední místnosti použijte drahokam. Pod aha se začne propadat, proto skočte na plošinu u dveří. Z ní pak nazpět a přeručkujte do výšky pod plošinou. Po zesnulém válečnickovi zbudě jen klíč, tak jím odemkněte bránu. Zlívdu te obra a v sousední místnosti seberte klíč od brány (Colosseum Key 2). Odemkněte bránu a vyloupněte rub n.

2. PŘÍBĚH - RUSKO

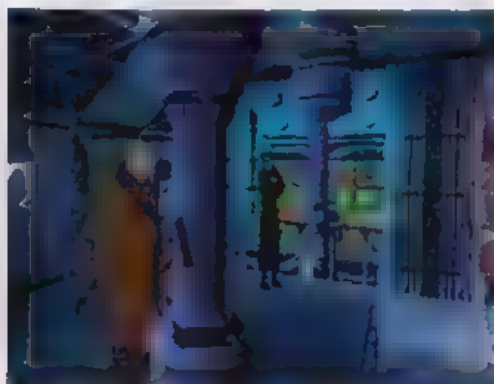
THE BASE

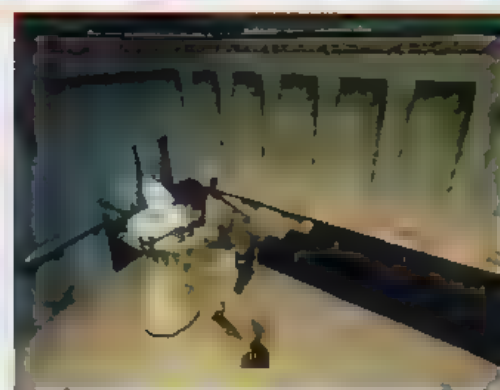
Sběhněte do skradisti a dete podé pravé stěny, dokud nenarazíte na skřítku, ve které naleznete stříbrný klíč (Silver Key). Dveře na dete za hromadou beden v rohu v kontrolní místnosti pak oberte hliadače o magnetickou kartu (Swipe Card) a vraťte se zpět do skradisti. Na evo od místa, kde jste sebrali klíč, otevřete bránu a z balkonu přeskákejte po bednách směrem doprava k jeřábníkov. Uděte do nové chodby a na jejím konci zatočte vlevo. Magnetickou kartu si otevřete dveře do místnosti s generátorem a po zneškodnění hliadače seberte stříbrný klíč (Silver Key). Vraťte se zpět do chodby a vyběhněte po schodech. Dveře otevřete stříbrným klíčem.

Seskočte do uli a magnetickou kartou s otevřete dveře do umývárny. Prosačujte skřítky a seberte pojistku, kterou potom vložte do generátoru. V ma e místnost otočte jeřáb a z ně, skočte na ponorku.

THE SUBMARINE

Jtrhněte držadlo a použijte ho jako páčidlo na ventilační mříž. V šachtě s kabe y s otevřete mříž, prohledejte místnost a v ní si seberte baterii (Battery). Pokračujte dál ventily až do kuchyně, kde se opatrně dostaňte kuchař. za záda a přetáhněte ho páčidlo em po hlavě. Zůstane po něm bronzový klíč (Bronze Key), jím otevřete menší místnost a v ní si seberte stříbrný klíč (Silver Key) a pistole. Vydejte z kuchyně a jděte chodbou vlevo - dojdete až do skladště, kde seberte dýchací přístroj (Aqualung). Vraťte se do společenské místnosti, otevřete dveře a vstupte do místnosti vpravo.





Zde vyčte na bednu a prolezte dírou do ventlace (skok + akce). Na druhém konci pronádejte místnost a seberte druhou část baterie (Battery +). Jděte dál, svezte po žebříku, otevřete si dveře, proběhněte kolem raket, vylezte po žebříku a v místnosti napravo seberte od syčáka část potápěčského obleku (Suit Console). S ním zkombinujte dýchací přístroj, a v ožte, ej do skafandru v zadní místnosti na eva. Spojte baterie a použijte je na ob ek

DEEP SEA DIVE

K této části není potřeba nic vysvětlovat, dopáve do vraku lodi zde si vezměte artefakt a co nejrychleji se vraťte zpět do ponorky.

SINKING SUBMARINE

Vraťte se do zasedací místnosti a přeskákejte opatrně na druhý konec místnosti. Jděte vpravo a zabíte maníka, z něj dostanete magnetickou kartu (Swipe Card). Přeskákejte zpět do hof chodby, na jejím konci se dejte vpravo, odemkněte dveře kartou a vylezte po žebříku. Jděte až na můstek. Vpravo rozstřete míčku ventilační šachty a na jejím konci vypněte pákou na zadní extriku. Na můstku otevřete dveře a po rozhovoru jděte zpět do místnosti sousedící s můstkem, kde najdete bombu s dusíkem (Nitrogen canister). Svezte po žebříku a v uličce nalevo použijte dveře, které od admirála a ve skříni seberte kyslíkovou bombu (Oxygen canister). Jděte zpět na můstek a vložte bombu do záchranného modulu.

3. PŘÍBĚH - IRSKO

GALLOWES TREE

Jděte až na kraj, plošiny a skočte směrem k levé šedobílé plošině. Chytněte se za okraj a přeruňte se vevno. Z plošiny skočte vpravo a přeruňte k otvoru ve stěně, kde se pusíte a vytáhněte do dírky. Prolezte, a přeruňte se po zelené klenbě. Sklouzněte do ú

Jděte vpravo a před dírou v červené stěně vyskočte na přičky, přeruňte se do otvoru a z vrchu skočte do studně. Propáve vodním bodům a vypáve vedle domu, kde vylezte na plošinu vpravo. Odtud skočte saltetem a vlezte dírou do domu. V šuplíku seberte duši z kola (Rubber Tube) a vraťte se ke studni. Prolezte dírou ve stěně tvrze a u sena seberte vidle (Pitchfork). Prák (Catapult) použijte u trámů. Ze země si vezměte srdce ze zvonu (Iron capper) a skočte do díry. V domě na eva si za stolem seberte pochodeň. Zapalte ve třetí domku a jděte do jeskyně. Zapalte kořeny stromu a seberte srdce (Heart). Použijte ho ve výřenku u zavřených dveří ve vesnici, skočte do tajné chodby a do dete až do krypty.

LABYRINTH

Na stěně stiskněte v pořadí prostřední, levý a pravý čtverec s ornamenty a dojděte si do krypty pro váleček s popelem, který vhodíte do kotlíku. Jděte do chodby a spusťte se do díry. Vstupte do první chodby a zatáhněte za páku, v následující šachtě jděte prvním otvorem. Nechte páku tak, jak je, a jděte dál, zde vyběhněte do horní šachty. Tady najdete bestii (Bestiary), po jehož sebrání se otevřou dveře. Vyšplhajte se až do místa, kde sledujte buďičku až na konec. Sklouzněte do ú a jděte k sarkofágu.

OLD MILL

Jděte chodbou vlevo, až dojdete k místu, kde na vás začnou házet za-

krslíc kameny. Skočte na provaz, otočte se směrem k modrému výklenku nad vchodem, rozhoupejte se a skočte do něj. Seberte pochodeň, jděte do jeskyně a zapalte s j o druhou pochodeň. Vraťte se k zakrslíkum a pošlete jim hořící dárek. Nyní se můžete v kdu rozhoupat a skočit na plošinu nalevo od šašky, i cich skřetů. Zde s u omíte tyč (Crowbar). Vraťte se zpět ke vchodu a skočte na provaz. Rozhoupejte se a přeskočte na protější stranu. Zde se kousejte po šikmých plochách a přeskákejte po nich až ke vchodu do jeskyně. Prolezte úžinou a přeruňte se do místnosti s kořenkou od duchova. Vylopte páčidlem kamen a vraťte se na začátek úrovně. Použijte kámen na desku v zemi.

Letzte za mlyn, přeskákejte potok a doběhněte k větrnému mlýnu uprostřed rybníka. Skočte do vody a doplavte do jeskyně, kde n d červená příšera. Až odpáve pryč, seberte ze z atého pokladu stříbrnou minci (Silver Coin) a v ožte i do kce na dně. Plavte zpět k pokladu a v o nou cestou se dostanete do mlýnice. Vyběhněte nahoru, třikrát otočte kolem a rychle skočte na vodorovnou tyč, vyčnávající ze stěny. Po zatočení skočte na druhou stranu a propáve se pod dveřmi. Vyskočte do výklenku a z ně, na páku na stěně, sklouzněte dolů a doběhněte zpět do domu kozáka. Skočte do potoku nalevo od domu a vylezte do chodby. Po střeše přeskákejte až na střechu vodního mlýna. Spusťte se dírou ve střeše a otočte kořenkou, které zastaví mlýnské kolo.

4. PŘÍBĚH - VĚŽÁK

THE 13TH FLOOR

Jděte vlevo a rozstřete míčku ventilační šachty. Prolezte až na konec opatrně se

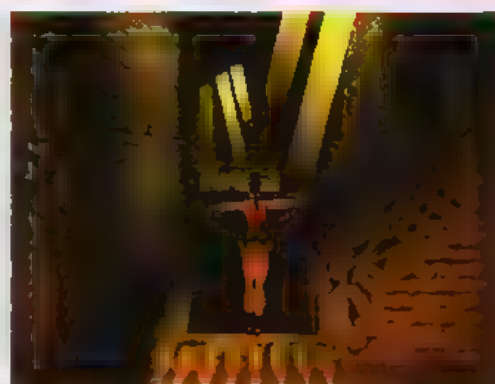




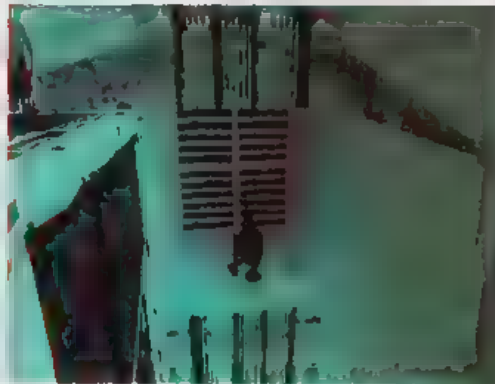
vypněte aseru a na rozcestí „děte vpravo. Ve sk ad št seberte kladivo a vraťte se na začátek úrovně Na druhém konci chodby vylezte po žebříku a na evo rozstřípíte kryt vent lační šachty. Vylezte do ní a za bíte hlídku. Jděte pomalu, doprava a prolezte vent lační na druhou stranu chodby Pošlete hlídač ku ku do h avinky a seberte mu kartu (High eve access card) Pokračujte dál chodbou a vyjedzte výtahem do da šího patra. Na konci chodby použijte kartu a v místnost zapněte vyp nač Vraťte se k výtahu a pokračujte chodbou dál Na konci vstupte do ku até místnosti pak ještě jednou do další a získáte z jedno ho z obklu přístupový kódový d sk (Access code d sk) Vraťte se výtahem zpět a použijte d sk u ter minálu se ze enou obrazovkou Vlezte do vent ace a sk ouzněte po tyči do u Prolezte do velké místnosti otevřete ve k dveře a vstupte do chodby - pozor na past. Zab íte manika stře ou do kebu a seberte „eho přístupový disk k a boratoř s Iris (Iris lab disk) Proběhněte do laboratoře kde vám vědec nedobrovo ně otev ře dveře „děte nahoru a vypněte vyp nač tím se zruší elektr cké pole okolo Iris (Iris artifact pro kterou si seběhněte do u a ode,děte druhými dveřmi



Zanechte zbran na sk eném s to ku a proběhně de-
tektorem zbraní. Jděte otevřenými dveřmi a v kanceláři
s sebou flašku chloroformu (Bottle with chloroform)
a hadřík (Cloth) a za pomoci obou věcí (Chloroform
soaked cloth) pošlete hlídače spíkat. V nás edující
chodbě si seberte chloroform a kartu z odpadkovárny
(Restroom access card). Jděte zpět a u toa let použijte
číslo z karty. Na pánských záchodcích otevřete pokop
ve stropě. Spusťte se na okra, i vytahové žachty a s ezte
až do, kde se odrazíte a přistaňte na závaží. Vylezte
po laně nahoru, přeskočte z p oš ny na hrazdu a z ní
do vent.lace. Skočte na výtah, otevřete nouzový
východ a st skněte tlačítko. Otočte se a rych e
stiskněte tlačítko - kabina začne padat, proto
m, se opět st sknou tlačítko abyste se neztr
vý ezle an kovým východem skočte na
hrazdu, a přeskočte na protějš p oš nu. Lezte
po stěně s otvory nahoru, dokud nenarazíte
po evě ruce na mřížku. Odrazte se a přista-
nete na p oš ně, ze které skočte na hrazdu
a z ní na da ší p oš



Jstotu si zde uložíte hru. Vy ezte do ventilace a skloz
nête se do ú ve chvíli kdy budete na mř žece venti
ace se odražte a chyťte se tyče. Počkajte až přestane hořet
a skočte na da ší p ošinu. Odtud přeskočte do okna a p
aně přejděte výtahovou šachtu. Skloz nête do ú pro
ezte otvorem a utíkejte oko o akvár a nahoru. Vyběh
nête do dalšího patra a začne po vás střílet sniper. Co
nelrychle, í se pokuste dostat ke dveř m na druhé straně
a vy ezte po nich nahoru. Nyn na protější straně vypně
te t ačtkem laser a otevřete dveře utíkejte na konec
chodby a skočte k akvár u neš apat na pod ahu. Po
čkajte, až hl dač rozstře í akvár um a rychle si skněte
dlačko. Vejdête do dveř í utíkejte až na konec chod
by, kde budete zavřeni y m stnosti s kulomety. Co ne
rych ej stiskněte oba vypínače a ut ke te dál kde vstup
te do teleportační místnosti jdête do sousední m stnos
ti, otevřete pok op ve stropě. Projezte ventila a zap
nête rentgenové viděn Zjistête, kde se nacház te epor
tační d sk (Teleporter d sc) a vyzvednête si ho z bedny
Vložte ho do term návu a do stojanu uprostřed m stnos
ti, vložte Iris



1. Ukládejte, pokud možno, raději do více pozic. někdy se stane, že si hru u ožíte a Secret je nená- vratně ztracen
2. Na konci každé epizody vám seberou všechny ar- zenály, proto nešetřete
3. Návod pro psán pro oficiální verzi *Tomb Raider Chronicles*, máte-li tedy pirátskou verz (která se mi méně líbí), budete ztraceni. Dobře vám tak
4. Po dohrání hry na vás čeká má y bonus - nalezne- te všech 36 růží (secrety) získáte speciální vi- deofrázler z *Tomb Raidera* pro PlayStation2
5. Pokud hrajete *Tomb Raider* poprvé, pokuste se využít první úrovně k tomu, abyste si osvojili všechny triky a zásludnosti ováčení.
6. V místnost s plynem se pazením vyhnete účinkům plynu

7. Ve čtvrté epizodě použijte sniperské střely, přenášá rána do havy vždycky potěší!

NEOMEZENÁ MUNICE A LÉKÁRNY

V inventář označte Timex TMX a současně podržte

VŠECHNY PŘEDMĚTY

V inventáři označte Timex-TMX a současně podržte

ZPŘÍSTUPNĚNÍ BONUSOVÉ VOLBY SPECIAL FEATURES

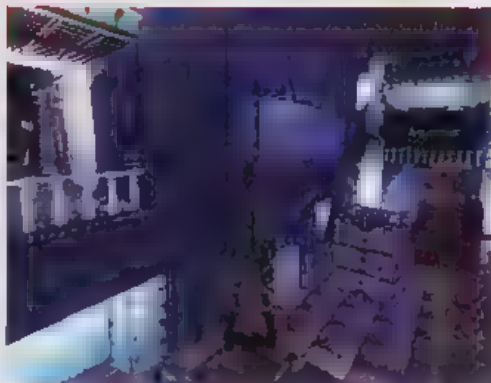
Zadejte cheat na všechny předměty a vyskočte ze hry.

Vskočte do díry a prolezte až k mříži ventilační. Bud brylem sledujte, jaký kód bude voják zadávat 1672 nebo mu proklouzněte do kontrolní místnosti. V kontrolní místnosti vypněte na pravém sloupu detektor zbraní a ventilační ve zdí se dostaňte zpět na začátek úrovně, kde si vezmete zbraň. Jděte do sousední chodby, zde rozstříháte mříž, vaši propustku do posledního kódu.

RED ALERT!

Počínáte syčáka do havyčky a běžte po schodech nahoru. U zrezivělých schodů se rozeběhněte sprintem a zachyťte se za okraj. Jděte dál, až se dostanete na plošinu s malým ohniskem. Zde vykopáte stěnu a vlezte do šachty. Seberte si střelivo do kuše a střílejte ventilační. Nyní vám pára ukáže, kde se právě nachází lasery. Po přehodnutí dveří vytažením z kotvené pušky (Grapple gun). Z ní vystřelte hák na mřížku na stropě a z lano skočte na rozbitou stěnu. Přeručníkem do ventilační a skouzněte chodbu. Vytahem sjedte zpět dolů, pro děti lasery a na stejném místě jako předtím seberte munici do kotvené pušky.

Vraťte se na schod ště a vystřelte lano na spadlé schody nad vámi. Skočte na lano, rozhoďte se a přeskočte do bytů větrací šachty. Rychle skočte z kuželek a vytáhněte se do šachty. Prolezte na konec ventilační, spusťte se dolů a vypínačem napravo si otevřete dveře. Rychle zaběhněte do chodby, přivyočte



s vytah. Po přezdu vytahem zneškodněte nepřítele a použijte jejich lano, ze kterého skočte na vysokou bednu vedle vytahu. Otevřete padací dveře a jděte stisknout tlačítko na stěně. Proběhněte okolo laseru, propaďte se chodbou a vylezte z ventilační. Rozstříháte ventilační, vyskočte na šikmou plošinu a vyskákejte až nahoru. Na mříži nad ventilačním seberte munici do kotvené pušky. Rozstříháte robota až do upného vyzkratování, na mřížku u stropu vystřelte kotvu a přehoďte se do vyvážení. Stiskněte tlačítko a seberte si ze zbytků robota levou část klíče (Key bit - left). Přepněte vypínač do původní polohy a vraťte se ventilaci zpět na chodbu.

Co ne, rychle, utíkejte chodbou, vyhybejte se nádrží a ve druhé místnosti za barem stiskněte vypínač. Bohužel, dveře jsou rozbité, proto nezbyvá nic jiného



než se vrátit. V sousední místnosti narazíte na dalšího androida, navěte do něj, co mu patří, až dokud z něj neopadá oběť. Co ne, rychle, přeskačte tělo až k chodbě vedoucí doprava. Sprintujte a zabojte vpravo k vypínači. Počkejte, až android přejde mříž a přehodte vypínač. Pokračujte chodbou dál a vlezte do pracovní komory. Ve dveřích otevřených dveřích a v druhé místnosti přehodte vypínač, jděte zpět a druhé dveře by nyní měly být otevřené. Zde přeměrujte plyn za sklo a kochejte se krásnou smrtí androida, pak přeměrujte plyn zpět a dojděte si pro druhou část klíče (Key bit - right). Zkombinujte obě části a dostanete klíč pro přístup k oděrové pláči vrtulníku. Vraťte se do místnosti s vytahem a odemkněte si dveře spouštěm klíčem. A je to za vámi.

Lukáš Kolínský

VÁNOČNÍ DOTAZNÍK

Vážení čtenáři. Protože je v našem zájmu PlayStation Magazín neustále vylepšovat, prosíme vás abyste věnovali několik minut času našemu dotazníku. Podle výsledků této mini ankety budeme moci časopis dále upravovat a vylepšovat k vaší spokojenosti. Dotazník můžete vyplnit i anonymně, připravíte se tak ale o možnost výhry jedné ze tří originálních her z archivu naší redakce. Pevně však věříme, že hlavním důvodem pro odeslání dopisu nebude vidina výhry, ale naopak vidina ještě kvalitnějšího PlayStation Magazínu. Své odpovědi zašlete co nejdříve (nejpozději však do konce ledna) na **NOVOU** adresu redakce, kterou naleznete v tiráži na straně 3. Použijte korespondenční lístek, odpovědi můžete i vypsát bez nutnosti stříhání.

1. Co je pro vás hlavním důvodem ke koupi magazínu?

- ☐ Demo CD
- ☐ Návod a cheats
- ☐ Magazín jako celek
- ☐ Jiné (vypsat)

2. Uvažujete o koupi PlayStation 2?

- ☐ Ano, v horizontu půl roku
- ☐ Ano, v horizontu jednoho roku
- ☐ Ano, později
- ☐ Zatím ne

3. Jak velká část časopisu by měla být věnována PlayStation 2

(do doby než bude vycházet specializovaný časopis)?

- ☐ Najde o počet stran, záleží na kvalitě obsahu
- ☐ Max 16 stran
- ☐ Max 8 stran
- ☐ Méně nebo vůbec

4. Seřadte rubriky podle jejich zajímavosti pro vás od jedničky do šestky.

- Top Secret
- PlayTest
- PrePlay & Blueprint
- Loading
- PS2
- Témata

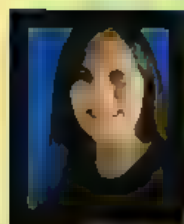
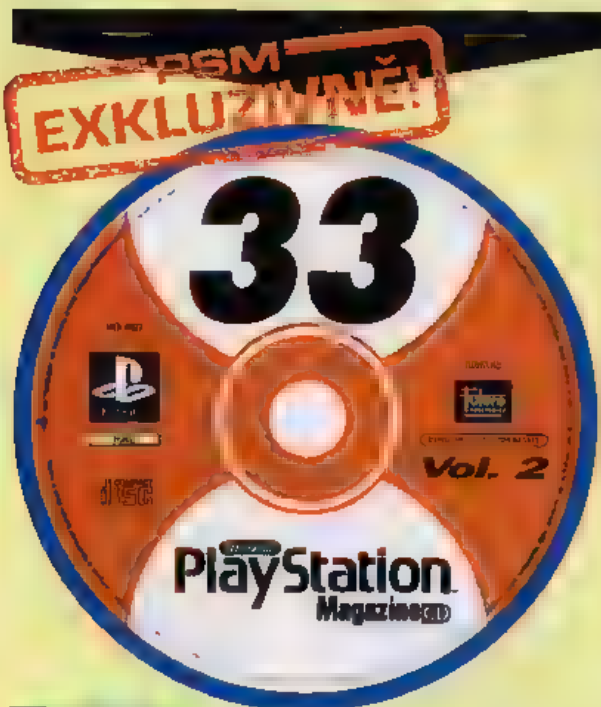
5. Stručně zhodnoťte kvalitu časopisu a napište jeho největší nedostatky.

Jméno

Kompetní adresa

DOWNLOAD

RYCHLOST, LESK I VODOPÁD KRVE - NA DISKU 33 NAJDETE PROSTĚ VŠE.



SPRÁVCE CD: Catherine Channonová

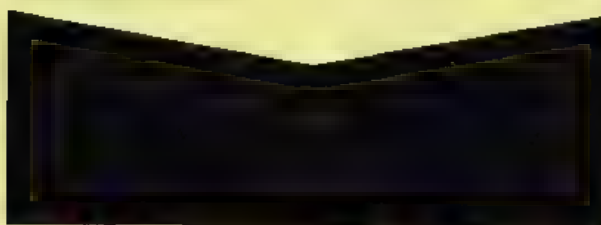
Připomínky, dotazy a nadávky lze směřovat na elektronickou adresu playstation@scons.cz. Telefonicky vyřizujeme pouze reklamace.

Tento disk se nese ve znamení smrti a nebezpečí – fakt: tenthle černý tácek skýtá hrůznější zážitek než na it v posteli mrtvé prase. Bude se od vás čekat z vot na hraně v roli takového policajta v *Driveru 2*; pak si musíte nechat rozmlátit obličej. Nazem v *Prince Naseem Boxing*; v *Dino Crisis 2* zase budete čerit zlým dinosaurum, a nakonec si vyzkoušíte pohled na svět z perspektivy plastového čívořička. A kdyby vám to znělo moc utíle, je tu ještě *Alien Resurrection*.

Catherine Channon

POUŽITÍ DISKU 33

Nechte nehrát úvodní menu disku. Z jednotlivých dea si můžete vybrat pomocí tlačítek ← a →. Tlačítkem X pak potvrdíte svou volbu. Po dokončení některých ukázek budete muset resetovat konzolu.



Z cesty! Exkluzivní testovací jízda
Driver 2. Nabízí se projížďka po Havaně a olem rozbité auto před vámi.

Driver 2

■ VYDAVATEL	Infogrames
■ ŽÁNŘ	Závodní
■ PROGRAM	Hratelné deso

■ Změnit úhel pohledu kamery
■ Pauza

■ Další rysy

Kompletní hra obsahuje m se do Havany, Las Vegas a Ria, ulice pině zákrut a jak jste as už s yse možnost vyžít z auta.

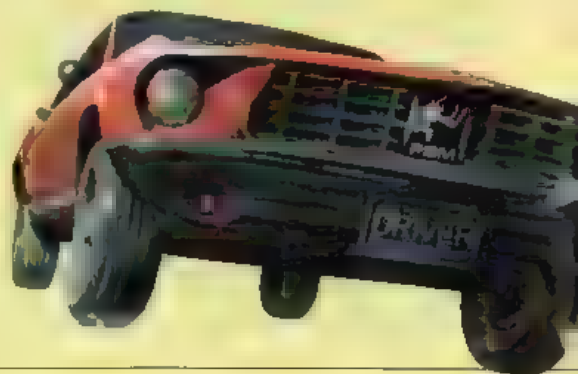
■ Další informace:

Chcete- i nakouknout *Driverovi 2* pod kapotu, pak doporučujeme playtest v minulém čísle, kde se do zvíte vše kromě čísa karoserie.

V Evropsě nejprodávanější hra na PlayStation všech dob se vrací – nyní vám nabízíme krátkou ochutnávku, ve které si můžete vyzkoušet, co že vás to čeká v kompletní hře. Demo je automobilová honička odehrávající se v Havaně; musíte zničit ten nádherný bourák z padesátých let, který jede před vámi; ovšem nehoří vás žádný časový limit, takže se po městě můžete projíždět, jak dlouho chcete.

■ Ovládání

⊗	Plyn
↑ ↓ ← →	Volant
⊕	Brzda a zpátečka
△	Zatáhnout ruční brzdou
⊖	Burnout
L1	Tvrdě zahnout
R1	Kiakson
L2	Podívat se doleva
R2	Podívat se doprava
L2 + R2	Podívat se do zpětného zrcátka





Akce! Chlápek v modrých kalhotách se vrací na PlayStation. Vy se můžete svázt v jeho bouráku a honit s ním zlodince. Na tak do toho, vojáku!

Action Man Destruction X

■ VYDAVATEL	Siitz
■ ŽÁNŘ	Akční adventure
■ PROGRAM	Hratelné demo

Oblíbený týpek v tilku se vrátil na scénu a hledá nějaké... Inu, dobrodružství. Vaše mise je celkem jednoduchá. Cílem je najít vozítko Action Man Headquarters a pak honit dr. Gangrena a jeho zlotřilé poskoky.

■ Ovládání	
△	Pa ba
○	Plyn
□	Brzda/zpátečka
△	Pa ba vybranou zbraní
□	Klakson
△	Vybrat zbraň
□	Přiblížit kameru
↑	Plyn
↓	Brzda/zpátečka

■ Další rysy

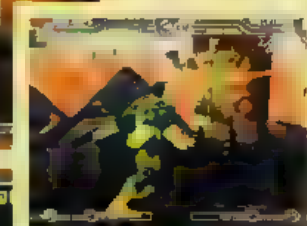
Při vydání bude *Action Man Destruction X* obsahovat spoustu záchranných misí, honiček a závodů. Ziy Dr X se vrátil do města, aby zde páchal nepiechu, a pouze vás hrdina může vše zachránit. Celkem na vás čeka 36 misí odehrávajících se v potměných ulicích Moskvy, samotném centru Tokia a nabýtech ulic metropole. Musíte porážet bossy, zatýkat kriminálníky, bojovat proti požárům a zachraňovat ohrožené občany. Na pomoc máte několik vozidel: včetně super motorky Silver Speed a dokonce i jakýsi skateboard.

■ Další informace

Mějte oči na stopkách, poněvadž recenze na hru se objeví v některém z příštích PSM.



To se díváš na mě? Mutanti a násilí, tak přešná tohle vás v této hře čeká. V měře bohaté.



X-Men Mutant Academy

■ VYDAVATEL	Activision
■ ŽÁNŘ	Hit & Run
■ PROGRAM	Hratelné demo

Zde máte šanci ztříbnovat si pod bdělým dohledem Dr. Xaviera. V našem demo si můžete zahrát v režimu Arcade nebo Versus, a to jako Cyclop nebo Wolverine.

■ Ovládání

△	Uder
○	Uder
□	Kop
△	Kop
△	Tyrdý uder
△	Tyrdý kop
△	Protiutok
△	Hod

■ Speciální pohyby - Cyclop

↓ ↓ ↓ → → + jakýkoliv uder = oslněn
↓ ↓ ↓ ← ← + jakýkoliv uder = útok na vrch těla

↓ ↓ ↓ ← ← + jakýkoliv kop = prudký výpad a kop
← → + △ = super rychlý výpad
↓ ↓ ↓ → → △ △ = definitivní výpad

■ Speciální pohyby - Wolverine

↓ ↓ ↓ → → + jakýkoliv uder = uder drápem
↓ ↓ ↓ → → + △ = samurajský chvat
↓ ↓ ↓ ← ← + △ = speciální chvat

■ Další rysy

Kompletní verze *X-Men Mutant Academy* obsahuje také režim Academy, v něm získáváte odměnu za zvládnutí neobvyklých mutantů schopností a jejich využití k boji. Také tu najdete režimy Arcade a pro dva hráče.

■ Další informace

Pokud se chcete dozvědět, jak si mutanti vedli proti našim silným a zlým recenzentům, mrkněte do PSM 31. Dopadlo to celkem smířně. Tedy, samozřejmě jsme vyhráli.

Incredible Crisis

■ VYDAVATEL	Virgin
■ ŽÁNŘ	Logická hra
■ PROGRAM	Hratelné demo

Zrovna když jste si mysleli, že puzzle hry už nemohou být bizarnější, přichází naše demo, jež nabízí ochutnávku podivné *Incredible Crisis*. V kuželkářském infernu musíte předběhnout desetitunovou kouli, pak se dostanete do ohrožení života ve vytahu, no a potom se ještě musíte vyhýbat strašlivému proudu dopravy.

■ Ovládání

Viz instrukce na obrazovce

■ Další rysy

Kompletní hra obsahuje 24 miniher, přičemž v každé se japonské nešťastné rodině něco přihodí.

■ Další informace

Náš pohled na ranou verzi hry najdete v *PSM 31* Recenzi, bohužel však velmi stručnou, pak naistujte v *PSM 32*



A teď něco úplně jiného. Vyzkoušejte tři z 24 miniher *Incredible Crisis*.



Sno Cross Championship

■ VYDAVATEL	Crave
■ ŽÁNŘ	Závodní hra
■ PROGRAM	Hratelné demo

Tenhle závod odehrávající se v Aspinu vás postaví do role jednoho ze čtyř závodníků, kteří pak jsou i v kompletní verzi hry. Ano, zcela správně. sníh se anglicky neřekne „snow“, nýbrž „snow“. To si někdo odskače!

■ Ovládání

- ⊗ Plyn
- Ⓐ Změna pohledu

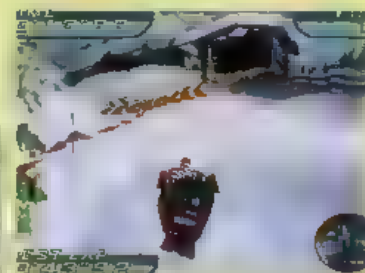
- Ⓢ Trik
- Ⓢ Brzda
- Ⓢ Pohled dozadu
- ← → ↑ ↓ Volant, nakláněn

■ Další rysy

Kompletní hra má několik herních režimů, a to včetně Championship, Time Trial, a Hill Contest je zde rovněž traťový editor

■ Další informace

Naskočte na čajový podnos a upaujte k recenzi v *PSM 31*



Nezruťte, buďte klidní a jeďte co nejrychleji. Tyto závody skútru obdržely v *PSM 31* známku 8/10.

In Cold Blood

■ VYDAVATEL	SCEE
■ ŽÁNŘ	Akční adventure
■ PROGRAM	Hratelné demo

Musíte použít všechny své schopnosti a tajně uprchnout z tankeru ještě dříve, než vybuchne bomba a zničí vaši kariéru spiona

■ Ovládání

- ⊗ Akce/mluvit/prozkoumat předměty
- Ⓢ Útok
- Ⓢ Aktivace zařízení REMORA
- Ⓐ Otevřít/zavřít inventář
- Ⓢ Změnit uhel pohledu
- Ⓢ Jítek stranou

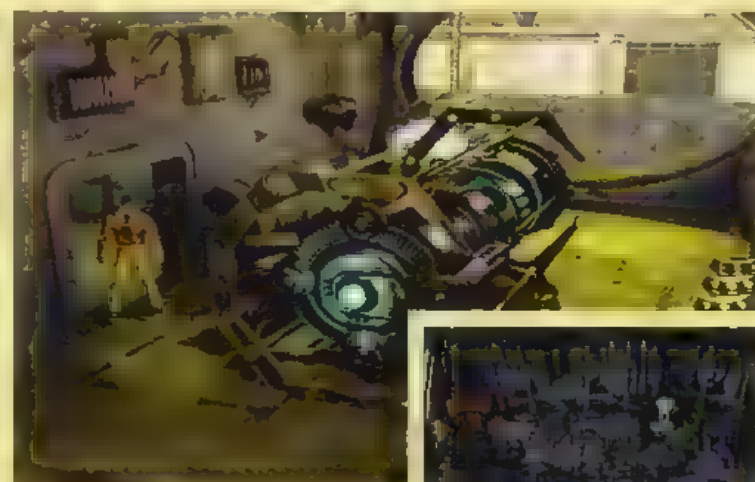
- Ⓢ Přikrčit se
- Ⓢ Bězet

■ Další rysy

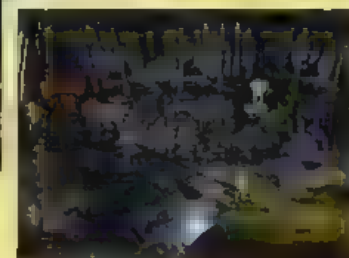
Tento 3D thriller má téměř filmovou zápletku a čeká vás spousta hádanek

■ Další informace

Více se o *In Cold Blood* dozvíte v naší recenzi v *PSM 28*.



Tak, tady je ta mašina. John Cord zanechal rotačky u tiskárny *PSM*.



NÁŠ PRAVIDELNÝ POHLED NA HRY BUDOUCÍ I SOUČASNÉ

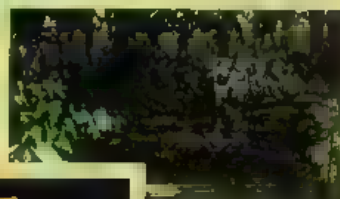
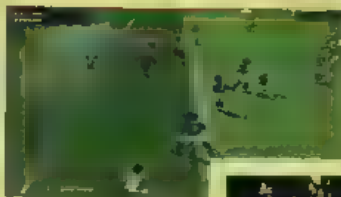
■ VYDAVATEL	Fox Interactive
■ ŽANR	Střílečka
■ PROGRAM	Video

■ VYDAVATEL	SCEE
■ ŽÁNŘ	Fotbal
■ PROGRAM	Video

■ YDÁVATEL	Virgin
■ ŽÁNŘ	Survival horror
■ PROGRAM	V dep

■ VYDAVATEL	Codebusters
■ ŽÁNŘ	Box
■ PROGRAM	Video

■ VYDAVATEL	SCEE
■ ŽÁNŘ	RPG
■ PROGRAM	Video

[illegible]

Tentokrát pro vás máme skutečně speciální download. Je to uroveň, kterou exkluzivně pro naše čtenáře vyrobili Acquire, tedy tvůrčí vynikající hry *Tenchi 2* (pokud si chcete dlouhou zahrát, musíte vlastnit plnou verzi hry). Tuhle hru si netže zahrát nikde jinde tak použijte pro stažení paměťovou kartu a nezapomejte ji. Uroveň se odehrává v horách a vy můžete hrát buď v rol Rikimaru, nebo Ayame. Cílem je najít tajnou zprávu a tu doručit lordu Matsunoshinovi, aniž by vás při tom někdo viděl. Musíte osálit několik nepátel, včetně pekečného Demon hynji. Ale pozor je to zatraceně těžká hra. Na jej dokončení máte pouze dvě minuty přičemž v okamžiku, kdy vás někdo spatří nebo překročíte časový limit je konec a vy musíte začít znovu. Rada od zkušených: Na list jsou kroky č ověka hodiny slyšet



Je dost těžké chodit po žhavém uhlí. Ještě když se vás někdo pokoušel zabít.



VÁNOCE 2000

Obsah

PREPLAY

86 GRAN TURISMO 3

88 THE GETAWAY

NOVINKY

89 NEDOSTATEK PS2

RECENZE

90 TEKKEN TAG
TOURNAMENT

91 SSX

92 RIDGE RACER V

93 MIDNIGHT CLUB:
STREET RACER

93 FANTAVISION

94 NHL 2001

95 INTERNATIONAL
TRACK & FIELD

890 TEKKEN TAG

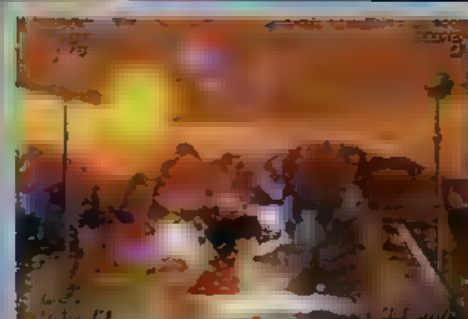
POHLEDY PERFEKTNĚ
VYKRESLENÝCH FIGUR
1900 ANIMOVANÉ
S PLYNUKOU DOKONALOSTÍ.



888 GRAN TURISMO 3

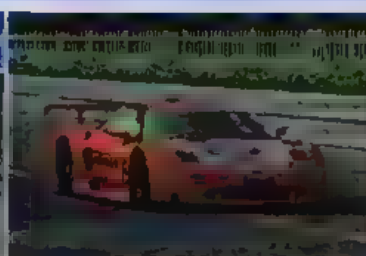
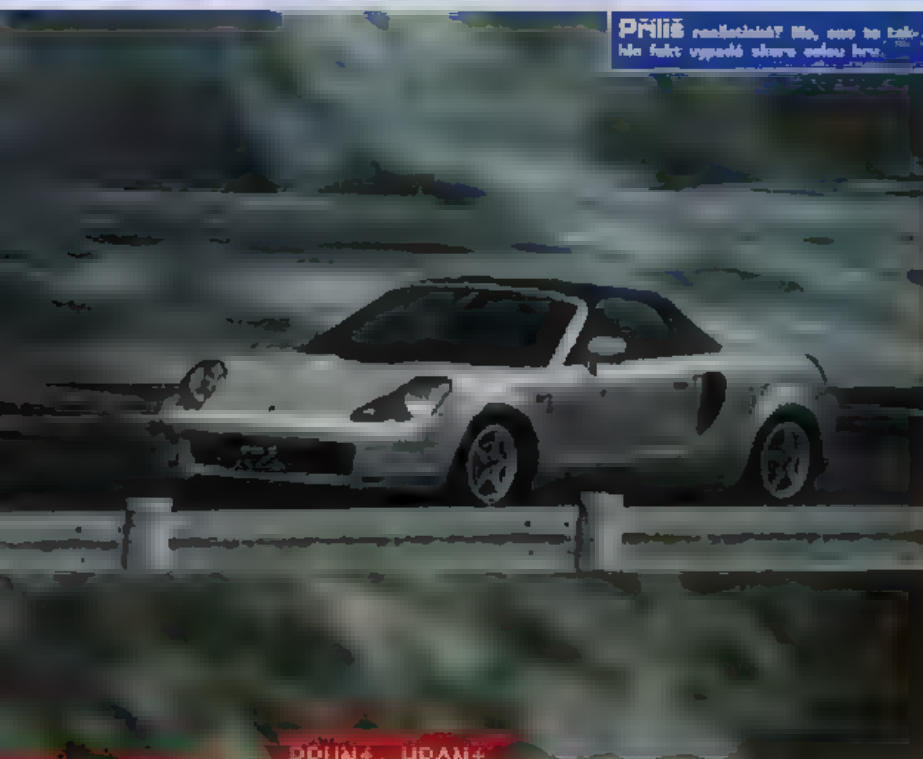


888 THE GETAWAY



891 SSX

Příliš realistický? Ne, ano to takhle fakt vypadá skutečná hra.



Rallye je zábava. Stejně jako si užíváte, když si sáhnou na volant, i zde se vám bude spousta zábavy.



PRVNÍ HRANI

Gran Turismo 3

NENÍ TO ÚPLNĚ POKRÁČOVÁNÍ, ALE OTE

VYDAVATEL: SCE
VÝVOJÁŘSKÁ FIRMA: Poly
ŽÁNŘ: Závodní simulace
SPECIALTY

Gran Turismo 3 je pokračováním série Gran Turismo, která se zaměřuje na realistické zážitky z řízení auta. Hra obsahuje více než 1000 modelů aut a více než 1000 závodních okruhů. Hra je určena pro PlayStation 2 a obsahuje také online multiplayer.

Na základě raného kódu hry, který se podařilo získat našim hbitým spionům, můžeme konstatovat, že GT3 (původně zamýšlené jako GT2000) bude asi nejlepší hrou bez tak skvělé řady A tentokrát skvělá auta pohání sám Emotion Engine.

Jak byste asi očekávali, hra vypadá prvotřídně. Auta jsou téměř absolutně fotorealistická, a stejně tak působí i všechny věci kolem trati. Pozadí jsou nádherně tvarovaná a světe neefekty jedina

radost. Člověk může jen v němém úžasu z rat, jak sluneční paprsky prostupují větvovým stromu.

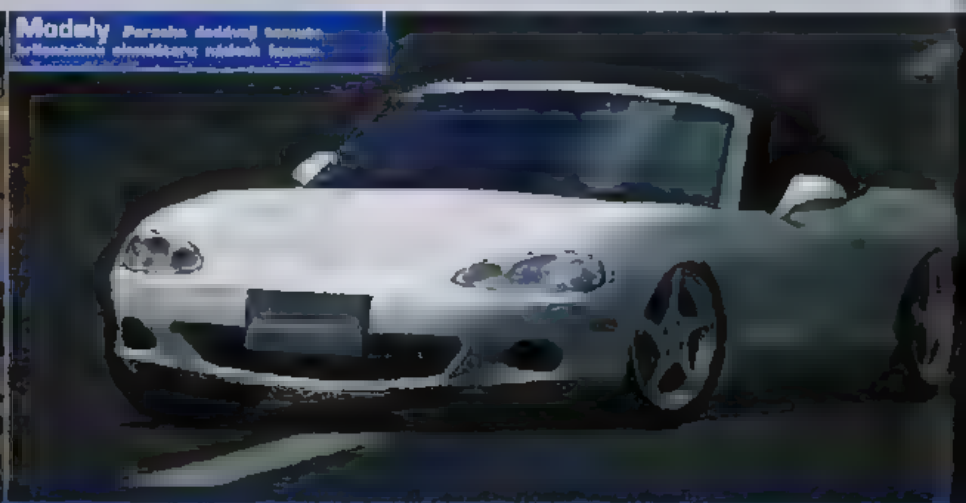
Sluneční rozkoše

Ještě důležitější je to, že světlo skutečně přetváří vzhled a atmosféru krajiny. Když slunce vystoupá nad vzdálenou horu, celý prostor se najednou rozžárí a za je slunečním teplem.

Fyzické chování auta při prudkém brzdění anebo proždění ostrých zatáček je vysoce

přesvědčivé. Při špatném manevru se vám ko a zab o k a navzdory všem pozdějším zoufalým snahám vás to vynese do bezpečnostní barier.

Tohle vše přispívá k tomu, že je v GT3 nadmíru důležitá individuální zručnost. Držet si správnou stopu a předvídat pohyb soupeře je zjevně stejně důležité jako hrubá síla a rychlost. Když do zatáčky vletíte úplně špatně, je téměř nemožné něco s tím udělat.



Modely: Porsche Carrera GT, Ferrari Enzo, McLaren F1, Bugatti Veyron, etc.

[illegible]

Auta možná v tomto stádiu stále působí tak trochu elastickým dojmem - doufáme, že tvrdé barery a poskozená kuličková testě zvisl. pocit nebezpečí a člověk skutečně bude mít dojem, že v 200km rychlost napadá do zatvarasu z betonu.

Rychlost a síla

Autá se výrazně šířiváním rychlost
a zrychlením, takže pokud se pokusíte takové
min. poslat do strmého kopce v ralye soutěži

asi je vám jasné, že moc šancí nemáte. Míra realismu je taková, že každé z aut skutečně zraje jinak. Urovně dosud nebyly potvrzeny – ať mnohé nasvědčuje tomu, že někdo k okruhu vám bude důvěrně známých z předchozích tří – u GT Křiváka traf v Seattu například ukazuje nůždrobné stavy v pozadí, takže pokud vás přestane bavit závoďen, můžete se en tak projíždět a obd vovát architekturu. e tu zastoplen Řím se svým mpozantem Koloseem – to jen

Jako ochutnávka slavných míst jež by se tu měla objevit

jak Šoný připustila, hra vypadá spíše jako nadupaná verze *GTA* než jako pokračování v pravém smyslu slova. Z toho co jsme měli možnost vidět, lze soudit, že se u *Polyphony* prostě potřebují ještě chvíli, seznámit s *PS2* a teprve pak se asi můžeme do skutečného nového dílu, více informací přineseme hned, jak se k nim dostaneme. ■

Lee Hall



V zatačkách natvrdo



Při nájezdu do zatáčky začíná jít do tuhého. Právě tady totiž ultra agresivní AI řidiči začínají předjíždět. Celé startovní pole se zhustí a každý z řidičů hledá svou optimální stopu. Udržet svou vlastní, stejně jako nervy, je naprosto nezbytné - jinak skončíte v oblaku kouře v jedné z bariér.





Žádný z těchto scénářů není z druhé ruky nebo reklamní trik: všechny pocházejí přímo ze hry. Běh, co?



POKORITEL DRIVERA

The Getaway

DRIVER 2 PLUS GTA PLUS POOPUČKOVÁLE 100%

VYDAVATEL: SCE

VÝVOJÁŘSKÁ FIRMA: P. House

ŽÁNROVÝ KÓD: akce

SPECIALITY

Můžete rozmazat cent dle London

Můžete kradit auta, dlele va do ulic, aby byla

vše ne 50 aut, vše je

účinné, aby byla

24 h, aby byla

vše je, aby byla

24 h, aby byla

24 h, aby byla

24 h, aby byla

24 h, aby byla

24 h, aby byla

24 h, aby byla

24 h, aby byla

24 h, aby byla

24 h, aby byla

24 h, aby byla

24 h, aby byla

24 h, aby byla

24 h, aby byla

24 h, aby byla

24 h, aby byla

24 h, aby byla

24 h, aby byla

24 h, aby byla

24 h, aby byla

24 h, aby byla

24 h, aby byla

24 h, aby byla

24 h, aby byla

Když jsme měli poprvé možnost spatřit *The Getaway*, okamžitě jsme propadli nadšení, jemuž se může intenzitou rovnat snad jen očekávání *Metal Gear Solid 2*. Hra vypadá naprosto neuvěřitelně, přičemž první fotky ukazují téměř fotorealistické zachycení londýnského prostředí, zatímco mix honiček ve stylu *Drivera*, řízení a la *GTA* a trochu gangsterské atmosféry východního Londýna jistě nenechá chladným vůbec nikoho.

Autorům *The Getaway* šlo o to, aby vás příběh chytl od samého začátku. Hru začínáte v roli Marka, bývalého bankovního lupiče, kterého do světa zločinu znovu navez sešel jeho bývalého gangu Charlieho Johnsona. Váš úkol je jedno-

duchy: starat se o to, aby si Charlie žil i nadále jako prase v žitě. Později ve hře vám případně role poučejta Roye, který má naopak za úkol Charlieho kriminální bandu rozbit.

Toto vše je pochopitelně zámlinkou k vytvoření obrazu 50 čtverečních kilometrů Londýna, přičemž po rusných ulicích se můžete prohánět až v 50 skutečných automobilových modelech, jednotně ve mise jsou dosti volné a ve hře jsou známe dominanty Londýna, například Tower Bridge, takže je zde spousta věcí, na něž se můžete zajet podívat a taky je pochopitelně rozsekat – pokud se vám bude chtít. Hra slibuje poškoditelný terén – auta, takže když to ve své zbrusu nové mercedesce napálíte do vrat Kensingtonského paláce, od dveří odletí kusy kapo-

ty, stěrače a taky trochu kamení. A poškození auta nemá jen kosmetickou funkci. Menší karamboły ovlivňují řízení a to, jak auto sedí na silnici, přičemž větší karambole můžete skončit tak, že kola potáhnete jednoduše pod kapotou. Anebo rozbouráte něco ve městě a až pojedete příště kolem, už uvidíte silničáře pracující na opravách. Tomuto bourání se ale rozhodně nevyhnete. Studio SCE v Soho je pevně rozhodnuto simulovat svou vlastní část Londýna co nejpresněji, a to včetně chodců, č. běžných řidičů jedoucích do práce či z práce – asi není třeba dodávat, že vaše lupičské plány to pěkně zkomplikuje. Toto je chromně ambiciózní titul a doufáme, že se SCE podaří jej náležitě provést. ■

Pete Wilton

Hra je natolik realistická, že si můžete nechat řídit autem, aby byla



Jděte se projít



Máte už aut plné zubů? *The Getaway* vám umožňuje vyjet se do ulic i po svých. Splynete s davem chodců, ztratíte se pronásledovatelům a třeba šloknete i nějaké to nové auto. Přáky můžete zaměřit dokonce zacházet i do budov. Ale buďte! Nepřecházejte na červenou.

PRŮBĚH THE GETAWAY NAPRAVILI PROFESIONÁLNÍ SCÉNÁŘISTI | HODNĚ DĚLI ZNAČENÍMÍ TEROR | TONILE JE LONDÝN, DO SOHO AŽ PO TOWER

REVOLUCE V RALLYE

World Rally Championship 2001

Už jsme viděli dobré rallye hry i hodně dobré rallye hry, ale britští tvůrci Evolution se rozhodli vytvořit první, naprosto skvělou zablácenou závodní hru.

A pro WRC 2001 (dříve Evo Rally) zvolí formát PS2. Hra by měla kombinovat arkádovou bezprostřednost s detailní grafikou a promakanou fyzikou aut.

Jako ve všech rallye hrách se tmačíte po cestách, na nichž překážejí popadané

stromy a když nabouráte, octnete se bezmocně ve škarpe. Evolution si dala záležet na ubíhající krajině, což znamená, že když sklouznete ze skály, zastavíte se až na zemi o dobrých pár set metrů níž.

PSM se podařilo ukořistit několik záběrů ze hry, které utvrzují prohlášení Evolution, že se můžeme těšit na dokonale vzhled s rozkošně poskládanými texturami. WRC 2001 by měla do obchodů napochodovat v květnu. ■



NEDOSTATEK PS2

Nepanikařte!

Dodávky PlayStation2 jsou na celém světě sníženy - kvóta pro Velkou Británii byla omezena z 200 tisíc na 165 tisíc a podobně jsou na tom i další vyspělé země. V České republice se mnoho nezměnilo - namísto "málo" máme stále "málo". Všechny dovezené konzoly byly rozdis-

tribuovány do obchodů v celé republice a podle našich informací byla drtivá většina prodána zájemcům, kteří si je prozíravě předobjednali. Další zásilky jsou postupně zasílány, očekáváme, že úplný dostatek PlayStation2 bude až v březnu. Do té doby musíte hledat a pátrat. Více na toto téma příští měsíc. ■

Vánoční nabídka PS2

MÁ-LI TO RUDOLF STIHNOUT, BUDE SE MUSET OHÁNĚT.

Vánoce se kvapem blíží a není pochyb o tom, že naše oblíbené disky pro PS2 se z regálů obchodů rozletí do všech koutů. Přinášíme vám tedy vyčerpávající seznam titulů, které jsou/budou v obchodech k dostání ještě letos. Na hry budeme postupně zveřejňovat recenze, vám nezbývá než se vypravit do obchodu a ptát se na.

LISTOPAD

Aqua Aqua, Dynasty Warriors 2, Fantavision, FI Racing Championship, FIFA 2001, Gradus III & IV International Track & Field, ISS, NHL 2001, Orpheus, Scion Of Sorcery, Rayman Revolution, Ready 2 Rumble Boxing Round 2, Ridge Racer V, Silent Scope, SSX, Street Fighter Alpha EX3, Tekken Tag Tournament, Tmespitters, Top Gear Daredevil, Wild Wild Racing.

PROSINEC

H3O Surfing, Madden 2001, Midnight Club, Smuggler's Run, Swing Away Golf, ESPN Snowboarding, Kessen, Pool Master, RC Revenge Pro, Robot Warriors, Super Bust-A-Move, X-Squad, Dead Or Alive 2, Sky Surfer, Theme Park World.



MIMOŘÁDNÁ NABÍDKA PŘÍSLUŠENSTVÍ PSX

Volant, vibr., pedály, ř. páka	1 999 Kč
Paměťová karta 1 MB	250 Kč
Paměťová karta 4 MB	400 Kč
Paměťová karta 8 MB	530 Kč
Paměťová karta 16 MB	800 Kč
Paměťová karta 24 MB	980 Kč
Paměťová karta 40 MB	1 070 Kč
Paměťová karta 56 MB	1 240 Kč
Paměťová karta 72 MB	1 420 Kč
Joystick standard	230 Kč
Joystick analogový vibrač.	490 Kč
Joy. jogcon, analog, minivoiant	660 Kč
Joy. analog DOUBLE SHOCK	890 Kč
Modulátor s autem. přep.	350 Kč
NTSC PAL Booster	500 Kč
Prodluž. kabel k joyst.	140 Kč
VS kabel - propojí dva PSX	100 Kč
Mylé	340 Kč
Převodník pro připojení PSX k VGA monitoru	
SEGA 16 bit	zašleme nabídku

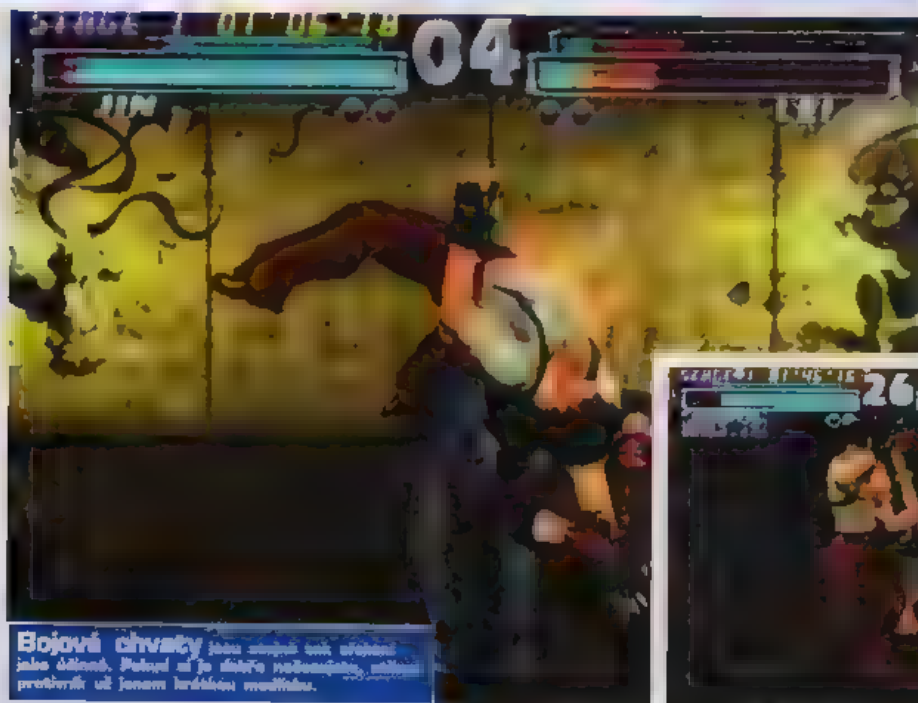
Zasíláme na dobírku do 24 hodin.
Záruční, poračnický servis
Kompletní ceník na požádání zašleme.

GEMOS CZ, spol. s r.o.

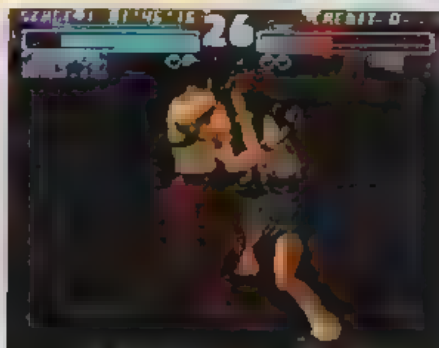
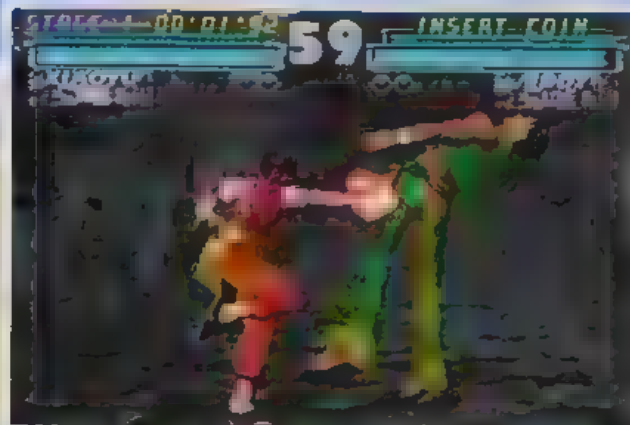
250 88 Čelákovice, B. Smetany 1599
T 0202 891065,
F 0202 893389
M 0603 494203

games@gemos.cz

www.gemos.cz



Bojové chvaty jsou stejně tak efektivní jako účinné. Pokud si je dobře nadzobíte, můžete prohrát už jenom krátkou chvíli.



TEKKEN TAG TOURNAMENT

WAS? GUTTEN TAG? NICHT, TEKKEN TAG!



Přišel jako první. PlayStation s pořadovým číslem 2 tehdy ještě ani nebyla na světě a Tekken Tag Tournament se už představil na herních akcích, aby vybudil koupěschopnou část obyvatelstva do stavu permanentní nadřazenosti. Měl za úkol (stejně jako opodál recenzovaný Ridge Racer V) předvést, co všechno nový přístroj dokáže a o kolik bude lepší než ta stará šedá škatule, co se vám váli doma u televize.

Tuhle část mise splní Tekken Tag Tournament na vyborem. Krásný pohled je na ten božský Tekken. Nad grafickou můžou majitelé ostatních počítačů

jen závidět skřepat zuby – pohyby perfektně vykreslených figur jsou animované s plnou dokonalostí. A co je ještě důležitější – poprsí diver se konečně

veškerých krás. To znamená, že se uvidí navazovák závěrečnou outa nesou v chudém duchu bojových rozvíček.

Výhodou je delší trvání soubojů, nevýhodou je určitá neosobnost.

ně pořádně natřásají. Ani pozadí už není statické divák poskakuje a tleská, nebo vás také úplně gonoruje a res si v astri problémy, jo, co se tvče grafiky tak je to opravdu neuvěřitelně v zástup. Bohužel, enom co se týče grafiky všechno ostatní zůstalo na stejné úrovni, možná dokonce kleslo o několik centimetrů níž.

Především ste dva. Místo jednoho válečníka si musíte vybrat páreček a v souboji se střídá, když je jeden oslabený, zaskočí za něj ve více druhů. Neradů te se ale předčasné tu samou možnost, ma prohranik. Výhodou je delší trvání soubojů, nevýhodou je určitá neosobnost. Když jste se prodrali s jednou postavou, měu sre čas si ji důkladně ohmatat a sít se s ní, což ted padá. Chybí propojovací příběh. Tekken Tag je normální turnaj, bez

Berme tedy tuhle hru jako ukázkové cvičení na téma možnosti PlayStationu. Bude patrně ještě chvíli trvat, než dokážou tvůrci možnosti přístroje využít naplno a než začnou vznikat hry, které jsou lepší nejen graficky.

Jiří Pavlovský



Při pořádném úderu se váš protivník zdánou na soustředěnost. To není.

PLAYSTATION

MAGAZIN

VERDIKT

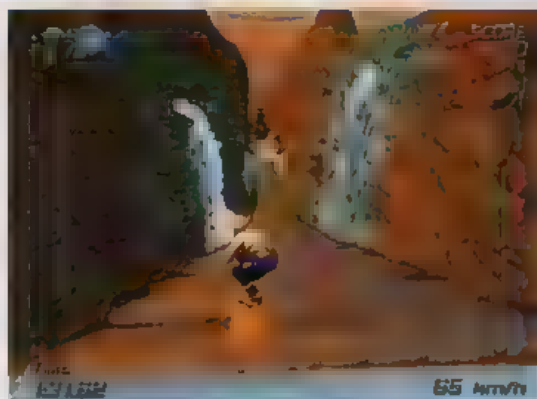
Slevě grafická vylepšovací, která ale do žánru mlátček nepřináší vůbec nic nového.

DOBRÝ START

PS1: Tekken 3

Slevě nepřekonatelná klasika, jenom má ze sebe, ale genální grafiky.

PS2: Soul Dr. Mew 2. RECOVERE HÁLETI MEGIN. Další obsažená hračka, která má ošim dělek k revoluci.

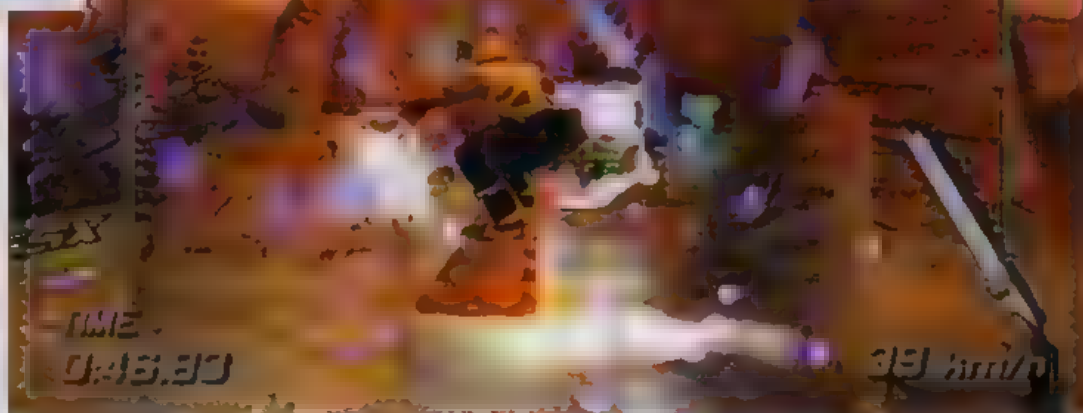


Obrázky dokážou znázornit pohyb a tempo rychleji. A to je důležitá věc.

75



SSX



NA PLÁŽI? NE! NA SKALÁCH? ANI NÁPAD. NA LEDU? JO!

Mezi hráči začala propukat panika. Už uplynuly dva týdny bez toho, aby vyšla nějaká snowboardová hra. Někteří to začali přičítat blížícímu se konci světa, někteří to brali rozumněji a rovnou spáchali sebevraždu. Když jen chvíli počkali, kdyby ještě týden vydrželi, mohli si užít při jedné z nevymakanějších snowboardových her... jenom by k tomu museli mít PlayStation2.

Tvůrce hry SSX ovšem nevytvoril jen tak leda akou sněžnopříjemnou hru. Nikolivěk. Rovnou tenhle hyper populární sport vrazil do budoucnosti. Možná vás při té představě pouje studeny

pot, ale vzpomeňte si na Wipeout a dojde vám že futuristické sporty nemusí vždycky znamenat totální zmršeninu. Navíc se o to přívětivě tyka především herního prostředí a grafiky - samo ježdění je budoucnost (až na malé výjimky v pravidlech udělané ve prospěch zábavnosti) téměř netknuté.

Hra nenechá vydechnout vás samotné ani váš ovladač.

Padlo tu už slovo grafika. Až hru SSX spustíte sami, ho několikrát vypustíte z úžasem rozervaných úst. Možnosti PS2 jsou tu vymachány jak čerstvý citron. Ve sněhu se rysují stopy po vašich předjezdcích, kolem se míhá dokonale vykreslená krajina, od snowboardu odletává prašan a vaše svistící postava vrhá stín, který se mění podle polohy slunce či reflektorů. Toho všechno tam je a toho všeho s nebudete mít ani čas všimnout. Hra nenechá vydechnout vás samotné ani váš ovladač. Ni jedna páčka či tlačítko na dualstickovém aparátu nepříjde nazmar. Něčím vykonáváte efektní akrobatické kousky, něčím busíte do těch hajzlů, co se vás pokouší předjet, a něčím

samozřejmě musíte zatáčet a kučkovat. A to sem se ještě nezminím o tom, že se nemusíte držet vysapaných koníků, ale můžete si jezdit kudy chcete a pokusit se soupeřům nadběhnout krkolomnými zkratkami.

Nedá se nic dělat, ale když se na to tak podívám, musím skončit větou, která jako by vypad

a z te eshoppingu. Hra SSX je jedním z důvodů, proč si koupit PlayStation2. No není to úžasné Bobe? ■

Jiří Pavlovský



Vzrušení ze všech věcí se cítíte a chcete, když si vás někdo chce na svůj plášť.

■ PS1: Cool Boarders 3
■ PS2: ESPN Snowboarding

Nelze srovnávat dlouhé řady sněžnopříjemných her na PS2 s SSX, to jsou dvě úplně jiné věci.

PlayStation
Magazin

VERDIKT

Světla zářívá. I v budoucnosti bude mít a bude se na ně jezdit. Zatím si to můžete nacvičit.

OSLŇUJÍCÍ

9



RIDGE RACER V

PĚTKA NA DVOJCE.

A je to tady. Nemyslím PlayStation2, pravděpodobně si ještě nějaký čas počkáme, než se prodává dokudrac v pořadíku k našemu jménu, myslím pátý díl vlajkové lodi PlayStation2, Ridge Racera. Soukromě si myslím, že co se automobilových závodů týče, neexistuje lepší titul, který by mohl lépe demonstrovat nailáplost dvojky. Ano, pochopili jste správně - zcela otevřeně se přiznávám, že pokud si mám vybrat mezi vychytaným simulátorovým ultra-realismem Gran Turisma a neméně vychytanou svišticí arkádovosti Ridge Racera, volím dvě R. Přesto se pokusím být objektivní.

Tak zaprvé musíme odhlédnout od vizuální stránky PlayStation dvojky - je prostě neskutečně

dělo a to, že je grafika Ridge Racera V super rychlá a super jemná, to je prostě nový standard - takhle bude vypadat většina her na tomhle stroji. Ale přestože se obraz tak zlepšil, a začíná nebezpečně připomínat film, mě bych k němu, jednu vyhradu tvůrci uhnul: z cesty pastelové barevného tónová

vyšlechtěnou) verz čtyřky a neposunuje sérii nikam dál, aby se - jak se u herní řady tak klíčového významu sluší - stala tím motorem, který zene evoluci playstationových závodů vpřed. To samozřejmě neznamená, že by Ridge Racer V nebyl skvělá, zábavná a adrenalinová, zda, je to skvělá.

Je vidět, že autoři spíš testovali, co všechno nový hardware dovede...

ni, po které drand ještě ve čtyřce, a přiklonili se k tlumenějším barvám. Je fakt, že díky tomu, to vypadá o dost reálněji, a musím zcela neobjektivně přiznat, že mi měkká ridgeacerovská světlá atmosféra chybí. A to ani nemluví o oskivých černých okrajích, které jsou výsledkem praseckého převodu do PAL verze.

Na hře je dále vidět, že autoři si spíš testovali, co všechno nový hardware dovede - proto se přidržel standardního herního systému a do hry zamontoval jen minimální množství novinek. Dochází tak k téměř identické situaci jako mezi prvním Ridge Racem a dvojkou Ridge Racer Revolution - pětku je jen jakous, vyšlechtěnou (HODNĚ

zábavná a adrenalinová, zda. Jenom jsem čekal, že bude ještě o něco skvělejší, zábavnější, a adrenalinovější. Jak je u Ridge Racera zvykem ■

Štěpán Kopřiva



Šílená rychlost. Dravost hry a její největší klamání v začátcích - to je Ridge Racera. O grafice nemluvíme - tu vidíte sami.

BRNĚNČEK

PlayStation

Magazin

VERDIKT

První závody aut na PlayStation 2 zlatě ukazují její možnost i když jsem čekal větší nářez.

ADRENALIN

8

Z 100 bodů

Ridge Racer Type 4 - Poslední Ridge Racer na PS2 a jediná hra, která je relativně k intencím schopná 672
 ■ PS2: Midnight Club: Street Racer (PSM 33) - OI - ale v ústích trochu více volnosti, ale jinak ještě nudnější

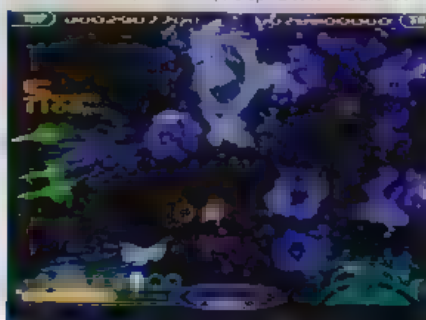
FANTAVISION



POŘÍDETE SI VLASTNÍ OHŇOSTROJ

Kazdy logický rychlík je v podstatě primitivní záležitost. Dejte dohromady kostky stejné barvy, sestavte z padajících tvárníc souvislou řadu, přistřílejte ke kouli další kouli, a to všechno udělejte dřív, než vás dožene čas. Když se vám to podaří, dostanete se do dalšího kola, kde je to skoro to samé, ale mnohem rychlejší. Nejde o nějaké testy IQ, jde o postřeh a schopnost rychle se rozhodovat. V jednoduchosti je síla - a u logických rychlíků to platí dvojnásob.

Ani Fantavision není žádnou výjimkou. Ze země stoupají barevné rachejtě a vy máte za úkol spojit rachejtě stejné barvy (když spoznáte je modrá, červená,

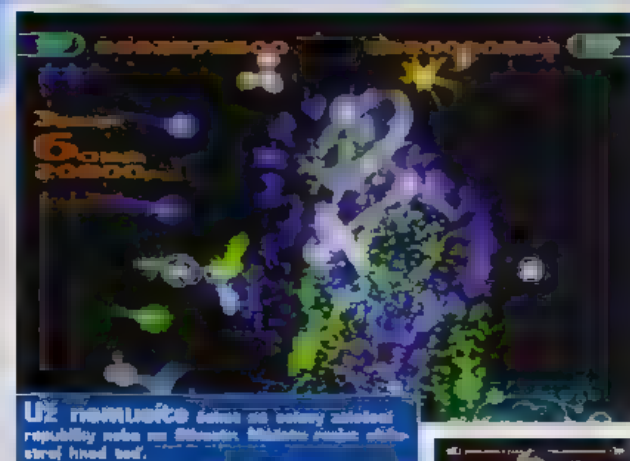


žlutá, zelená a jedna divoká karta Nový) a odpálit je. Když se jiskra dotkne dalších rachejt, i te samé barvy nastoupí řetězová reakce a ohňostroj pokračuje.

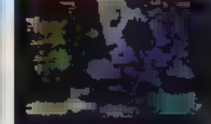
Jasně, zní to primitivně, ale stejně jako většina logických rychlíků chytne Fantavision hráče do pevného sevření a nepustí ho, dokud nebude na pokračí nervového ztroucení nad tím, že nedokáže dodekat sto nadesát osmy levely.

Fantavision nemá žádná stříhající demo a do konce animované filmy. Záto na ohňostrojích se tvůrčí vyžad. Kombinací barev a tvarů jsou mega a čím větší exploze se vám podaří vyvolat tím užasnějši světelné show se na vás obrazovce odehrává. Což je mimochodem víc, než nabízí většina ostatních logických rychlíků. Takže pokud vám tento zábrněníc zima, máte zase něco, nad čím si můžete ničit nervový systém. ■

Jiří Pavlovský



Už nemůžete čekat na nový zábrněníc republiky nebo na silvestrovské bláznivé rozbít střeš hrad bod.



PlayStation Magazin

VERDIKT

Pro fanatiky logických rychlíků je to to pravé. Zbývá a velmi zabavne.

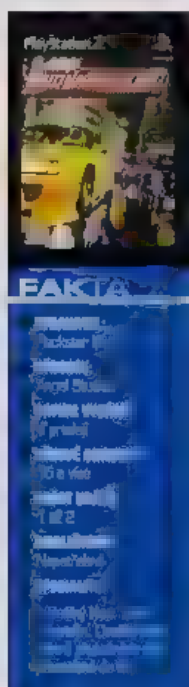
JISKŘIVA

8

Z DESÍTI

■ **PS1:** Super Puzzle Fighter 2 (veškeré logické rychlíky pro dva)
■ **PS2:** Aqua Aqua: Mysteria (HARST) (JEJIC) Další varianty na zbrnk zrcadlové s vodou.

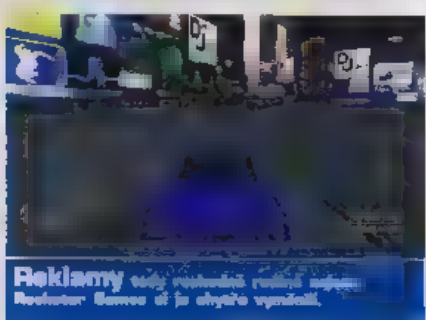
MIDNIGHT CLUB STREET RACER



MIDTOWN MADNESS PRO PLAYSTAT ON2 STEJNÁ FIRMA, VĚTŠÍ NJDA.

Další z mnoha závodních her, tentokrát však vysoce amorální a "skutečná". Illegální závody po ulicích plných nic netušících řidičů a chodců jsou velmi nebezpečnou zábavou a nikdy to, děti, nezkoušejte ve skutečnosti. Obzvláště bez řidičáku. Zámerem Angel Studios je poskytnout hráčům možnost vybit si tyto choutky ve hře, abychom pak byli na ulicích neškodní. Ale na to jim neskočíme, vidíte.

Od tvůrců ve městech PC závodů Midtown Madness sem čekal jen to nejlepší, ale

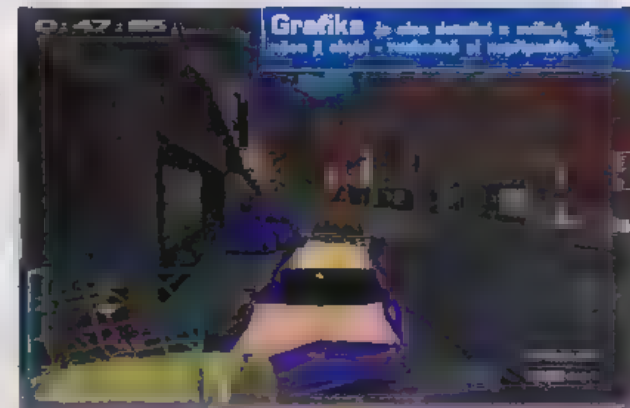


Reklamy v této hře jsou velmi výrazné. Reklama na Coca-Cola je velmi výrazná.

dočkal se jen sošidny grafiky. Projždíte se ve skutečném New Yorku a Londýně Bezva. Grafika je ovšem známá a děláni. Fajn. Ale je to nuda. Ačkoliv je prostředí města, jako stvořené k nejrůznějším nápadům, jednou nápad nikdy není dostatek se z bodu A do bodu B a projít přitom pár checkpointů.

Je celkem fajn projždět se ulicemi, narážet do nebezpečných vozů a chodců, ale hra zkrátka není dostatečně motivující. V režimu kariéry máte vyhrát další závod, abyste dostali další auto a mohli s ním vyhrát další závod. Zkrátka a dobře je to pěkné, ale je to nuda. Vaši oblíbenou větou při hraní Midnight Clubu bude: "A to má být všechno?" ■

Karel Břez



PlayStation Magazin

VERDIKT

Grafika není vůbec špatná a ani záměr není pod psa, nemá to však hloubku a kouzlo.

ILEGALNÍ

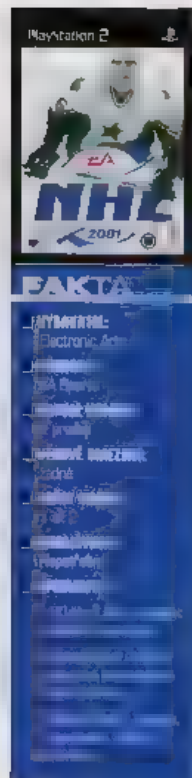
6

Z DESÍTI

■ **PS1:** Driver 2 (Světla závodní hry v ulicích. A o příběhu)
■ **PS2:** Ridge Racer V Tak trochu zbláznitá louže. Ale RAY je přeci jen lepší.



NHL 2001



HURÁ, NOVÉ SOUPISKY!

Vychnutnejte si ten pocit. Vychutnejte si NOVOU verzi NHL 2001. Protože za rok, za dva a každý rok poté si budete vychutnávat jen nové soupisky. Nechci EA křivdit, ale EA Sports jsou skutečně proslulí tím, že každý rok vydávají tu samou hru s víceméně kosmetickými změnami. A úspěšně.

Toto NHL 2001 je tedy prvním hokejovým simulátorem na PlayStation2 a je zbrusu nové – když si kdo hr. viděl) na PC, istě potvrdí, že si jsou obě verze podobné jako vejce vejci (tedy na drobné rozdíly jako např. podstatně lepší modely hráčů ve verzi pro PS2). Takže až si koupíte PlayStation2 a pozvete pár PCkářů, abyste im to natřeli, raději zvolte Tekken a Bystre hokej není dobrá volba.



Záběry do taneční. BA se snažila do režie
vkládat záběry při technických přerascích.

Pokud si však odmyslíme tento fakt (a to bychom rozhodně měli, protože koho zajímá nějaké PC), rozhodně máme před sebou kvalitní hokej s úžasnou grafikou. Proti PS2 přibíjí nejrůznější záběry na střídačku, do zákulisí a vše tedy připomíná

ností nastavení všemožných parametrů tu jsou
netušené, stejně jako režimy, soupisky a vše
ostatní.

Celkově vzato je NHL 2001 nesporně solidní hrou. Možná jsme čekali víc, ale na to si budeme

**Tato verze NHL je daleko více
zaměřena na realistické zpracování
hokeje a zvládá to výborně.**

televizní přenos. Ostatně můžete si zahrát na kameramana (nabídka kamer je úžasná), nebo rovnou na stříhače (replaye jsou jedna báseň). Až se naba-
zíte grafiky začnete se soustředit na samotnou
hru a odhaňovat ty opravdové změny porot. PSI

Tato verze NHL 2001 je totiž daleko více zaměřena na realistické zpracování hokeje a zvláště to vyborně ovládání je jako vždy jednoduché a e přibývá pár akčních uderů. Na oddech tu samozřejmě zůstaly ony trapné pástní souboje, ale celkově je opravdu PS2 verze mnohem reálnější a snad přemyslujeví než hokej pro PS1, když ani tady nechybí svižná adrenalinová akce - mož

muset počkat do příštího roku. Snad to nebudou jen nové soupisky ■

Karel Bříza



■ **PB1** *AKH 2001*



Modely atletů a prostředí stadiónu je zprůměrně tak dobrý, jak si můžete představit z televizí.



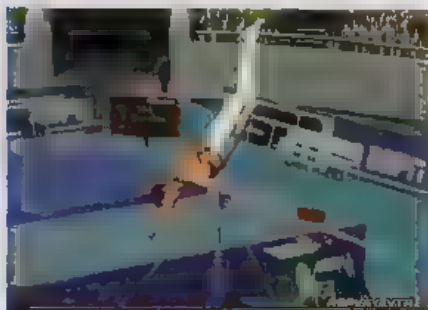
ESPN INTERNATIONAL TRACK & FIELD

KLASIKA OD KONAMI ZASEDÁ DO BLOKŮ PS2.



Videa hry snaží se věrohodně napodobit atletické disciplíny se už patnáct let podobají jako vejce vejci. Rychlosti v nich hráči dosahují co možná nejrychlejší opakováním bušení do tlačítek. Tak přesně takhle začínal skoro před rokem náš pan šéfredaktor svou recenzi T&F2 pro původní PlayStation. Měl pravdu.

Ted přichází "stejná" hra na PlayStation2, a když vypadá naprosto bombasticky hraje se v podstatě pořád stejně. Tentokrát nabízí místo dvanácti pouze deset disciplín: 100 m sprint, 110 m překážek, 100 m plavání, moderní gymnastika



Tak tohle byla trochu složitější kapitola, ale na grafice na úrovni PS2 pořádě ověřeno, nevyplácí?

stuha, skok do dálky, skok o tyči, hod oštěpem, vzpírání, střelba na holuby, sportovní gymnastika (hradla) ale nutno přiznat, že oviřadec systém, ač stále postaven v první řadě na onom bušení do

Byly vytvořeny naprosto reálné modely atletů.

tlačítek, byl trochu změněn k lepšímu a i u jednodušších disciplín se tak soudně pobavíte. Disciplíny jsou navíc vyvážené a prakticky každá nabízí trochu odlišný přístup.

Což však nemění nic na tom, že se poměrně rychle začnete nudit. Překonáte všechny rekordy, zůstane skutečné atlety (např. o tyči skočíte sedm metrů) a získáte všechny tajné bonusy, jediné co v tu chvíli můžete dělat je pozvat si kamarády. A jak už asi tušíte, právě pro mu t player je tato hra jako stvořená – ve čtyřech se budete bavit opravdu královsky, jen bacha na prsty.

Aby byla recenze kompletní, musím se zmínit o grafice – není tu tak důležitá jako například ve fotbalu či hokeji, ale o to více potěší, že byly na

prosto reálně vytvořeny modely atletů a jejich pohyby je neskutečně skutečný. prostředí je příjemné a tak v tomto směru nelze říci nic vytknout.

A ono toho není moc ani celkově – hra ždíme ze svého potenciálu takřka vše, co se dá, jedinou výhradu, že má k počtu disciplín. Kdybych byl o 15, možná bychom uvažoval o desítkách.

Karel Bříza

VERDIKT

Vedle výtečné grafiky a výšečnosti hry působí drsně jen skromný počet disciplín.

REKORDNÍ

8

Z DESÍTKY

PS1: International Track & Field 2

PS2: ESPN Winter X Games Snowboarding

Tradiční pošta: Feedback, Oficiální český PlayStation Magazin, P.O.BOX 104, 170 04 Praha 7
Vesmírná pošta: jana@psmag.cz Web: www.psmag.cz

LISTÁRNA

POŠTAK ZVONI VZDYCKY DVAKRÁT. A MY JEDNOU MESÍČNĚ ODPOVÍDÁME



YAROZE PETICE

Tento dopis berete jako petici za návrat Yaroze her na vaše demo CD. Ve mých časích nás bavily daleko víc než komerční demo a ani zuby času se na nich výrazně nepodepsaly. Nechápeme proč jste se o vydávání tak najednou přestali. Karel Pošta (+ podpisy 11 dalších)

PS2 BEZ DVD?

Mám jeden návrh: myslel jsem, že by Sony měla vytvořit levnější verzi PS2 s omezenými vlastnostmi. To by využilo všech akcí, které nezačínají jenem než hraním her. Usmím si, že by se to prodávalo například PlayStationem s koupí kvůli hrám a ne kvůli přehrávání CD, stejně tak mě nyní nezajímá DVD a možnost připojení různých drahých zařízení.

Robert Kuchař

Za místo státních aut ze 70. let v pěti barevných verzích. Lidi kupují raději GTA. By bych rád, kdybyste v testech více šetřili a aby vám nebylo líto. Spyro 3 s rozdíly zasouží.

Alexandr Mysk

Proč třeba takový Need For Speed 4 dopadl tak podprůměrně? Ten reakci mus, ty možnosti! Takové se žádné za vodní hře ještě nezdarilo. Je to fakt skvělé, je přírodou a naslouchat jejím zvukům je skvělé jet v noci, vypnout světlo a pohrávat si s bílými. Je skvělé dělat, cokoliv, když to jde. Obzvláště ve hře. Co je tak dokonalého na Gran Turismo? Dobrá, množství aut. A dále? Tak ještě zvuk motoru. A dále? Ano, to neodečítat na střeše, natož abych to auto zmáčel. Vite, je to tichá válečná hra, vám recenzenti a naši hráči. A proto navrhuji kompromis: nepošlete recenzentům ale obecně. To znamená psát o grafice, jak s touto grafikou na dnešní dobu. Psát o hudbě, co je to za styl o herních možnostech a třeba o bonusech. Nepoužívejte porovnání „schnouč bary“ a „stádo divočích krav“ atd. Nevymýšlejte si bludy, ať již kladné či záporné. Píšte pravdu a uvidíte, že nám to spíše půjde.

David Drácula

PS: Nestydte se to ořísknout, třeba to vyvolá ohlas a uvidíme, jestli mám či nemám pravdu.

LARA = PODVOD

Nechápu, jak jste mohli dát Tomb Raider Chronicles desítku, když je to stejně nudná hra jako všechny předchozí. Přece všichni víme, že úspěch hry je za ožer výhradně na poprsí havičské terky a to zrovna nemá nic do činění s hratelností. Nebo jste snad v dělně a kouzlu hrát tuto seriál? Totéž Driver 2 desítku nezaslouží. Ovšem, je desítkou a gratulace je ještě horší než u ednic. Nechápu, kde jsou všechny nové vo-

HELGA MĚLA PRAVDU

V čísle 31. vám píše paní Helga napsala vskutku krásný dopis. A vaše odezva? Tedy to zavání pubertálními chováními hošičku, kteří s myslí že spočítali všechnu moudrost světa ale ve skutečnosti nejsou jako. Nemáce ne vám upat svět, pozor zbedřelě s se ně budete říkat tu svou. Komrát doprovědaly e okomentujete jako nula z o a ko krát brak vyřadiva te až na samé hráčské nebe. Nechápu to

0605-56-65-25

PlayStation
HOTLINE

Mám rád, že sem s vámi časopisem
nadmíra spokojen, filmy, které sem s va-
mí koupil a vaše doporučení. Mne r-
ady čeká máj. Mám ale PlayStation
už plnou a (samozřejmě díky vám
zatím se nemít co zapůjčit) hrače
takže často chodím do obchodu a vybí-
rám, než rozhodnu. A to mě trápí
váše recenze vycházejí pozdě a už
sem stačil ze svých koupí jedinou na-
děnou hru Chase The Express, která
pár nestá za nic, což se potvrdí
v recenzích. Co není tak špatné, když
vyšla téměř o měsíc pozdě. Zkusíte
s tím něco udělat díky

Pokud není uvedeno jinak, všechny dopisy jsou určeny k publikaci. Vyhrazu-
jeme si právo na úpravu dopisů z dů-
vodů omezeného prostoru a gramat-
iky. Na dopisy nemůžeme odpovídat
jednotlivě.



■ Truhlářská 18, Praha 1, 110 00
■ Národní obrany 31, Praha 6, 160 00 (200 m od metra Dejvická)
Otevřeno: Pondělí - Pátek: 9.30 - 18.00, Sobota: 9.30 - 14.00

Moje vývojářský peklo

Text: Stuart Chiltern
Ilustrace: Stuart Harrison

TÝM KOLEM LOTHAR! SI NAJÍMÁ PUBLICISTU A VYRÁŽÍ NA OBCHODNÍ VÝSTAVU V LONDÝNĚ, KDE CHCE OHROMIT NOVINÁŘE. S ČLOVĚKEM V PSÍ MASCE.

V mnu ém d u. Trapně vystoupení na obchodní výstavě novy guru a ponekud ta emne zmzení.

Uterý, osmnáctého

Ahoj. Zdraví vás Stuart Chiltern, šéf Nickovy společnosti. Po podivných událostech minulého týdne mě požádali, abych napsal poslední část Moje vývojářského pekla, protože Nick se stále ještě neoběvil. Za daných okolností by bylo velice jednoduché vzdát se kontraktu, a je bylo by to naprosto neprofesionální a já myslím, že s patnácti lety zkušeností v oboru bych celou situaci měl zvládnout urovnat.

Co ze se tedy vlastně stalo? Takže po poněkud nestastném vystoupení na EEE5 (European Electronic Expo Show) jsem musel propustit nového PR manažera společnosti Joshe Hinkleye. Život naprosto nevhodný přístup k propagaci našeho ne nově šho produktu (Lothar Wonderdog!) a ve stavu naprosto opilství a nezvládatelnosti praštil vydavatele časopisu Váš pes, a to po

prudké roztržce na téma, kdo ve stánku časopisu váš pes po ol na hromadu vytiskl skutečný psi ekrement nemajících rozměrů. Výsledkem bylo, že Lothar Wonderdog! nezíská certifikát EESPA a byl odsouzen k dalším výrobním testům a velkému zpoždění data vydání.

Uvědomil jsem si, že Josh by vlastně našel starý vyhozený producent Mike Warshaw v musím říci poněkud drsném přestrojení (pamatujete, jak Nick říká, že má vousy a dívky při zvuků, který pronikl na show ve snaze nám všechno pokazit.

Zak Powell herec kterého jsme si vidnou mobilnější reklamy najal, aby se pre-

vek za Lothara by přistěžen v kompromitující situaci bez spodní části kostýmu na damských zachodcích s modelkou, která mě a dělat reklamou na Tomb Raider Megamix pro PS. Přistěžen se v časopisu

Computer Leisure Weekly objevil článkem ehozt tu há sa ze Ps sty ne by zrov na moc platný zvlášť když neprozradil ani na zev hry

Co se Nicka týče vypadá

to, že zmzení. Samozřejmě že mezi námi docházelo k jistým neshodám, ale Nick by charakterem a vyrovnaností o-

vek a rozhodně nebyl přiznivcem Manic Street Preachers, jedné z těch, co jsme od ně dostali byl anonymní e-mail který obsahoval vzkaz: „Pes, který štěká, nekouše“

Doufám, že jste se u tohoto s oúpku bavili, a Nicku, pokud tam někde si přeji, ti, ať v budoucnu všechno vychází s pozdravem vás Stuart Chiltern

Poznámka redaktora: Moje vývojářské peklo není skutečné a Nick Ellis doopravdy nezmzení, nezemřel ani po dobného. Moje vývojářské peklo bylo snad zábavným pokusem o satiru na to, co by se mohlo přihodit, kdyby jste pracovali v podivné vývojářské společnosti a měli o hráči prázdnin představy. Soupeř teď dospě ke konci a my žádáme všechny čtenáře kteří piš dopisy a posílají vzkazy, kde vyjadřují podporu Nickovi, prosíme okamžitě s tím přestat. Prosíme nicméně i stejného pana Z Barandova, který uvažoval, že by na tomto nápadu postavil te e v zří seriálu, ozvěte se nám ještě jednou ztratili jsme vaši adresu. Toť vše



PŘÍŠTÍ MĚSÍC:

FINAL FANTASY IX

PŘINÁŠÍME ROZHODUJÍCÍ VERDIKT A UPŘÍMNOU RECENZI HRY, KTERÁ SE MÁ STAT DOŠUD NEJLEPŠÍM RPG NA PLAYSTATION. VŠECHNY ČTYŘI CD JSOU NAPLNĚNY MAGIÍ A NÁSILÍM.

PLUS!

Recenze všech nových PlayStation her včetně 007 Racing Blade, European Super League či Ready 2 Rumble Round 2 • Mr. Duke je zpátky, Duke Nukem Land Of The Babes • Všechny nové zprávy a hry na PlayStation2. Recenze! • World Rally Championship • Onimusha, Demon Warrior • Informace o nové příživě střílečce C-12 od SCE • Army Men • Návod na World Is Not Enough • Mobilní telefon

ČÍSLO 34 V PRODEJI V UTERÝ 11. LEDNA



ČASOPIS, KTERÝ MILUJE FILM

Vyvolený, Otesánek, Trosečník, Darebáči... narváno v našich kinech

PREMIERE

LEDEN 2001 • 49 Kč, 69 SK

číslo k sežrání

BRUCE WILLIS

NEJVĚTŠÍ HAZARDÉR HOLLYWOODU TOČÍ V PRAZE

WOODY ALLEN
TENTOKRÁT HRAJE
SUPÁKA

TOM HANKS
SNIL O TROSEČNÍKOVÍ
DĚSNEJ BIJÁK
JAK SE TOČÍ BLBOST,
KTERÁ MÁ ÚSPĚCH

OTESÁNEK
KOMEDIE NEVHODNÁ
PRO TĚHOTNÉ ŽENY

M. NIGHT SHYAMALAN
INDICKÝ REŽISÉR DOBYL AMERIKU

Uvnitř čísla zdarma CD-ROM s ukázkami lednových premiér
Vychází 23. prosince





SCORE

Vychází 21. prosince 2000



č.16
T3
HRAČKY PRO MUŽE

SCANNED BY

PEPIKJS

SCANNED BY

